RIVISTA DI CULTURA POLIMORFA

ISSN 2036~8259

β

DYSTOPICA

PERCORSI TRA I PEGGIORI DEI MONDI

~ II EDIZIONE RIVEDUTA E AGGIORNATA - EOSTRE 2011 ~

Immagine rovesciata e distorta, antitesi o fuga dal mondo in cui si realizza, la letteratura distopica interpella la coscienza alla fondatezza dell'uomo, del sociale, del reale.

Testi di Mauro Antonini, Marco Benoît Carbone, Davide Boscacci, Michele Fadda, Marco Francalacci, Isabella Nicky Plantamura, Massimiliano Spanu, Marco Teti.
Con una belligeranza sulle industrie culturali e i peggiori dei mondi possibili e un'intervista esclusiva al compianto Franco La Polla.

Indice

GORGÒN ~ Rivista di cultura polimorfa ~ WWW.GORGONMAGAZINE.COM ~ TESTATA NON PROFIT ONLINE E MONOGRAFICA.
ISSN 2036-8267 (STAMPA), 2036-8259 (ONLINE) ~ REG. TRIB. BOLOGNA 7990, 27/08/09 ~ **Direttore Responsabile:** Marco Benoît Carbone.
Un progetto di **SABBATICA ~ Associazione culturale** ~ WWW.SABBATICA.ORG ~ ISCR. REG. ASS. BOLOGNA 01/07/2009.
Ideazione, realizzazione, content and graphics editing: Marco Benoît Carbone ~ **In redazione:** Marco Teti.
Composizione in Centaur MT, *Arrighi*, GFS Didot. **Loghi ofidici e lettering originale** di Mark Blessed. **Logo** da l'*Acéphale* di G. Bataille.

Gorgòn β (2) ~ *Dystopica* ~ II **ed. riveduta e aggiornata ~ Eostre/aprile-giugno** 2011 (I ED., IMBOLC/febbraio 2008).
La collaborazione è a titolo volontario e gratuito. HANNO SCRITTO PER *Gorgòn* β ~ *Dystopica:* Mauro Antonini, Marco Benoît Carbone, Davide Boscacci, Michele Fadda, Marco Francalacci, Isabella Nicky Plantamura, Massimiliano Spanu, Marco Teti.

Manifesto

GORGÒN *è un* monstrum *mutevole e itinerante.*

GORGÒN *è una vertigine che cancella ogni confine.*

GORGÒN *è una calata nell'abisso in un'esegesi tentacolare.*

GORGÒN *è uno sguardo altro, plurimo e nessuno.*

GORGÒN *è uno specchio del disastro che moltiplica e deforma.*

GORGÒN *è un terremoto che lacera ed inghiotte.*

GORGÒN *è il complotto del valore contro il sapere.*

GORGÒN *è il ponte dalla volontà di conoscenza alla volontà di potenza.*

GORGÒN *è l'immaginazione che si fa vita leggendaria.*

GORGÒN *è l'*ilinx *vorticosa che danza nel mulinello.*

GORGÒN *è il contagio vertiginoso della festività epidemica.*

GORGÒN *è l'effervescenza dello scatenamento collettivo.*

GORGÒN *è comunione proteiforme, genealogia labirintica.*

GORGÒN *è femmina e maschio, uomo, bestia e dio.*

GORGÒN *veglia tra uranico e ctonio in un mezzogiorno terribile.*

Strategie della vertigine

Vogliamo che GORGÒN si contorca intorno all'uomo, alla natura, all'arte, al significato. Vogliamo che il sentire, il sapere e il creare rientrino in circolo. Vogliamo che GORGÒN porti il conflitto sui confini dei linguaggi, delle conoscenze, delle forme di espressione.

Vogliamo riaffondare alle origini dei recinti che frammentano i nostri pensieri. Vogliamo fare a meno delle specializzazioni ipertrofiche dei saperi, contestare gli utilissimi monoloqui di questo o quel linguaggio.

Vogliamo comprendere da punti di vista contrastanti gli equilibri punteggiati e gli sbalzi della conoscenza, il proliferare delle sensazioni, il momento in cui forme, sostanze, linguaggi, schemi, visioni e rappresentazioni del mondo e della vita nascono e muoiono.

Vogliamo liberare il potenziale polemico di tutte le forme di pensiero ed espressione che si pensano a torto incompatibili, o conciliabili solo per accostamento, per sguardo impressionistico, per distinguo.

Vogliamo scatenare le forme di pensiero che sono state allevate come specie isolate e infeconde e nutrite in anguste gabbiette sigillate, e poi messe in fila e somministrateci al guinzaglio, perchè potessero abbaiare e ringhiare inutilmente l'una contro l'altra.

Vogliamo portare allo scontro le *forme di sentire* che sono regredite a tecniche incolori, che spiegano e raffigurano la vita per compartimenti stagni, che portano a forme di esistenza e sapere avvilenti o monocefale.

Vogliamo riaprire queste gabbiette, riscoprirci in una curiosità collettiva e policefala, trasversale e diagonale. Vogliamo abbracciare le regole e la libertà, le maschere e la vertigine, ricercare un'episteme scientifica e aggressiva, un'esaltazione ludica e lucida, dedicandoci a un'esegesi tentacolare e labirintica, illudendoci in uno spirito oltreumano.

Vogliamo che GORGÒN sia un mostro vorace di prede difficili, da offrire a palati esigenti. Vogliamo scampare alla retorica dei saperi multipli e pronti all'utile, sfuggire alle trappole delle ingenuità olistiche. Vogliamo mettere in campo e in conflitto i saperi, far tirar loro fuori le unghie.

GORGÒN vaga in un *pan* labirintico che è causa ed effetto della sua ricerca. GORGÒN non offre risposte, formula domande tortuose. GORGÒN irride i luoghi fasulli della grandi teorie unificate. GORGÒN scandaglia abissi noti e ancora ignoti.

« ...giù, giù, fino all'Orco, con passo lento! »

Ouverture

Immagine rovesciata e distorta,
antitesi o fuga dal mondo in cui
si realizza, la letteratura distopica
interpella la coscienza alla
fondatezza dell'uomo,
del sociale, del reale.

L'immaginario delle società
totalitarie, alienate e caotiche
elabora il lutto dell'ordine, del
destino e dell'ideale, costringendo al
confronto con l'anomia, il dubbio e
il cataclisma.

Articolandosi in sistemi mediatici
e letterari sempre più interconnessi,
che realizzano il rimando definitivo
del reale dietro al simulacro, le
opere distopiche sibilano il sospetto
per lo stesso sistema in cui
germinano e covano.

Gorgòn aggiorna le sue riflessioni sulla
distopia con una nuova monografia
a ritroso nel tempo: dalla messa in
crisi della realtà nel suo principio
all'elaborazione del rimosso nella
figura dell'altro; dai transiti dalla
letteratura al cinema all'universo
espanso delle letterature grafiche,
filmiche e interattive; dai rapporti tra
anti-utopia e religione allo spirito del
tempo nell'incubo totalitario.

Con un'intervista esclusiva al
compianto Franco La Polla.

Marco Benoìt Carbone

GORGÒN

www.gorgonmagazine.com

IL FANTASTICO E IL REALE

INTERVISTA A FRANCO LA POLLA

Con un ricordo di Michele Fadda

Star Trek © CBS / Paramount 1966-2011

IL FANTASTICO E IL REALE
INTERVISTA A FRANCO LA POLLA

a cura di Marco Benoît Carbone e Isabella Nicky Plantamura

Chiedere al cinema di fantascienza un ruolo critico nei confronti dell'industria e della realtà è ormai una speranza remota?

La letteratura distopica è ancora in grado di indicare le contraddizioni e i rischi della società? Le immagini in movimento sono uno specchio del reale capace solo di confonderci e illuderci, o anche di illuminare e ispirare?

GORGÒN *ha intervistato Franco la Polla nel dicembre del 2008 su temi come la fantascienza cinematografica, la distopia, il carattere visibile della violenza, l'ideologia; con un certo riguardo per un regista tragicamente travisato come Paul Verhoeven e per un maestro della fantascienza come Robert Heinlein.*

GORGÒN – ***Nella fantascienza cinematografica, e in particolare in quella caratterizzata dal tema della distopia, abbiamo assistito al proliferare di adattamenti a nostro avviso di scarsissimo valore, immeritevoli di un confronto coi rispettivi modelli letterari (si pensi al recente* Io sono leggenda*, ispirato al pregevole romanzo di Richard Mateson). Come pensa si siano trasformati oggi, rispetto al passato, il rapporto tra la letteratura e il cinema e il ruolo di riflessione sul sociale dell'industria dell'intrattenimento?***

FRANCO LA POLLA – Penso che i temi distopici, come anche quelli che voi chiamate «ultraviolenti», occupino ancora buona una parte degli interessi della produzione, sia che si parli di registi come Cronenberg e del filone dickiano della fantascienza moderna, sia che si parli di tutto l'ultimo quarto di secolo della fantascienza cinematografica.

Per quanto riguarda il rapporto tra letteratura e il cinema, io credo che in passato rispetto a oggi ci fosse una preminenza chiara e indiscussa della letteratura, il cui ruolo era considerato primario. Di conseguenza, l'eventuale trasposizione al cinema era in qualche modo ancillare rispetto al testo letterario e non si faceva altro che dire: «ah, ma il regista non è fedele»; «ha cambiato questo, ha cambiato quell'altro»; «questo non è Henry James, questo non è Thomas Hardy».

In tempi più recenti, per una serie di ragioni su cui si potrebbe discutere, una certa letteratura è in qualche misura decaduta. Così, necessariamente, automaticamente, la trasposizione cinematografica che viene fatta è più autonoma, per così dire più slegata, meno vincolata al prodotto letterario originario.

Oggi è molto più raro sentir dire che un film «non è fedele a»; la fedeltà al testo di riferimento è un elemento che non entra più nel giudizio sulla qualità del film in quanto elemento critico costitutivo.

Al di là dei titoli specifici, credo che questa sia la reale e profonda differenza del ruolo di ogni letteratura per il cinema rispetto a, per esempio, cinquant'anni fa. Non saprei dirvi quando questa cesura ha iniziato a manifestarsi, e sarebbe complicato tentare di renderne conto in poco tempo. Probabilmente, quando il cinema ha definitivamente invaso le nostre coscienze e la nostra quotidianità esso ha invaso anche il nostro modo di essere, di pensare e di parlare. Diventando, per così dire, *più reale del reale*, e dunque autosufficiente e autoritario in sé.

Ormai la fantascienza cinematografica recupera la sua stessa tradizione. Certo però mi stupisce che si possa assistere a operazioni di remake come il recente *Ultimatum alla Terra*. Si tratta di un esempio dei film pretenziosi, mal fatti e privi di una ragion d'essere che pullulano oggi nelle sale. In questo caso quel che di bello c'era in Wise è completamente perduto.

« Quando il cinema ha invaso le nostre coscienze e la nostra quotidianità esso ha invaso anche il nostro modo di essere, di pensare e di parlare. Diventando, per così dire, più reale del reale. »

GORGÒN – ***Il fatto che il cinema si sia in parte affrancato dalla condizione subalterna rispetto alla letteratura implica che esistono sceneggiatori, soggettisti e registi capaci di offrire uno sguardo cinematografico del tutto indipendente dai modelli letterali e, per così dire, totalmente originale?***

FRANCO LA POLLA – Penso che la questione non sia tanto quella di uno sguardo più originale rispetto al passato, ma quella del modo profondamente mutato in cui noi oggi consideriamo oggi il rapporto tra l'opera cinematografica e l'opera letteraria.

Intervista rilasciata nel mese di dicembre 2008. Data di pubblicazione: maggio 2011.
Gorgòn β, II ed., aprile-giugno 2011 - ISSN SSN 2036 8267 - Reg. Trib. Bologna 7990 - WWW.GORGONMAGAZINE.COM

Franco La Polla
NOTA BIOBIBLIOGRAFICA

Franco La Polla (Faenza, 7 ottobre 1943 – Pavia, 27 febbraio 2009) è stato un docente e critico cinematografico italiano. Per trent'anni professore universitario di storia e letteratura nordamericana in vari atenei, è stato professore di storia del cinema e direttore del Dipartimento di Musica e Spettacolo (DAMS) dell'Università di Bologna dal 2004 al 2007.

Teorico e specialista di fama internazionale, è stato conferenziere e consulente di commissioni ministeriali e festival (Venezia, Verona, Roma, Bologna, Locarno, Ravenna), agendo da importante tramite tra gli atenei italiani e californiani.

Tra gli animatori della rivista «Cinema & Cinema», nata nel 1974 per declinare l'analisi del linguaggio cinematografico e del suo contesto mitico-storico, è stato operatore culturale e radiofonico, collaborando con diverse riviste di cultura («Il Verri», «Paragone», «Il Ponte», «Studi Americani») e quotidiani («Il Resto del Carlino», «Nazione», «L'Unità», «Il Giorno»).

Di seguito i suoi principali lavori:

Il nuovo cinema americano, Marsilio, 1978; *Sydney Pollack*, Il Castoro, 1978 (ed. agg. 2006); *Un posto nella mente: il nuovo romanzo americano, 1962-1982* , Longo, 1983; *Questa non è l'Australia?*, Lindau, 1994; *Steven Spielberg*, Il Castoro, 1995; *Star Trek. Foto di gruppo con astronave*, Punto Zero, 1995; *Intertextual identity. Reflections on jewish-american artists*, Patron, 1997; *Stanley Donen/ Gene Kelly. Cantando sotto la pioggia*, Lindau, 1997; *Star Trek: Il cielo è il limite*, Lindau, 1998; *Star Trek al cinema*, Punto Zero, 1999; *L'età dell'occhio. Il cinema e la cultura americana*, Lindau, 1999; *Stili americani*, Bononia University Press, 2003; *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, Il Castoro, 2004; *Introduzione al cinema di Hollywood*, Mondadori Università, 2006; *Action! How great filmmakers direct actors*, Minimum Fax, 2007; *Ombre americane. Regia, interpretazione, narrazione a Hollywood fra storia e cultura nazionale*, Bononia University Press, 2008.

Il cinema lo sentiamo, anzi: lo viviamo, lo pensiamo. Non solo chi lo studia, ma anche il pubblico, il cosiddetto «uomo della strada». La dimensione cinematografica è vissuta in un modo molto più forte di quanto non si facesse cinquanta, ma anche quindici, o persino cinque anni fa. Si tratta proprio di un modo diverso di percepire il cinema e assegnargli un luogo sempre più naturale nelle nostre vite.

Non sto parlando del semplice «andiamo al cinema stasera», ma proprio del nostro vissuto quotidiano. Per rimanere nell'ordine dei cinquant'anni fa: mai, allora, avremmo guardato un documentario o delle immagini di guerra pensando «però! è proprio come un film». Oggi sta avvenendo il contrario: guardiamo un prodotto di fiction e pensiamo: «è come un documentario».

GORGÒN – ***Visto che lei accenna al tema della guerra, cosa ne pensa di* Starship Troopers*, un testo enormemente trasformato nel passaggio dal romanzo di Heinlein alla versione filmica di Verhoeven? Come giudica il fatto che Verhoeven, portando all'eccesso la dimensione «ideologica» di Heinlein, sia stato in grado di produrre un cinema di satira fantapolitica talmente sopra le righe da farsi interpretare da molti proprio nel senso opposto, alla stregua un'apologia militarista?***

FRANCO LA POLLA – Si tratta di un discorso molto interessante e serio. Vi risponderò con un aneddoto che mi riguarda personalmente.

Qualche anno fa Darko Suvin, un grande critico della fantascienza e anzi tra i maggiori al mondo, stava curando un libro sulla guerra e sul cinema di fantascienza (*US Science Fiction and War/Militarism*, «Fictions. Studi sulla narratività», Anno III, Pisa 2004). Io scrissi per lui un lungo pezzo, per la maggior parte originale, su *Starship Troopers*. Nel mio contributo lodavo il film, celebrandolo e giudicandolo delizioso, intelligente, ironico, sarcastico (pensando, ad esempio, alla scena in cui il film proclama attraverso il linguaggio dei media che «un insetto buono è un insetto morto», oppure quella in cui i ragazzini danno il loro contributo alla guerra pestando gli insetti). Darko mi chiamò e mi disse scusandosi che avrebbe preferito non pubblicarlo perché, pur non volendo assolutamente imporre alcuna censura, la sua lettura era completamente diversa e più in linea con il romanzo di Heinlein.

Gli replicai dicendo che gli elementi del romanzo di Heinlein erano presenti, anche se trattati in maniera diversa; e lui mi rispose dicendomi che se ne rendeva conto perfettamente, ma al contempo era sua convinzione che l'immagine violenta, per quanto sarcastica e ironica, restasse pur sempre immagine violenta. Questa osservazione mi fece pensare. Il mio modo di pensare e la mia cultura personale, ovviamente, sono rimasti, ma da una certa prospettiva anche Darko aveva ragione.

Quanto dello spirito ironico e sarcastico che io ero in grado di leggere nelle intenzioni del film viene effettivamente percepito dal pubblico medio? (E dico questo senza snobismo.)

C'è sempre una sottile ambiguità nel cinema di guerra: può essere trattato in modo, come dire, irrevocabilmente diretto, in modo che sia il giudizio personale a intervenire; oppure può essere trattato in modi più indiretti, molto più sottili. In ogni caso, tuttavia, l'impatto sarà diretto. Il motivo, il punto cruciale, è che l'immagine, al di la del modo in cui è presentata, comunica in sé stessa, eventualmente anche al di la dal modo in cui viene presentata.

La parola – cito sempre *Daniel Martin*, di John Fowles – è il più impreciso dei segni: questa è la sua forza, il suo pregio. Il cinema no, non è impreciso: può sembrare quello che vuoi, essere interessante o terribilmente noioso, ma non sarà mai troppo impreciso. Le immagini di violenza risentono di questa manifesta precisione e dell'impatto che ne deriva.

GORGÒN – ***Pensa allora che l'assenza di compromessi e l'estremismo dal punto di vista visivo in un regista come Verhoeven possa essere alla base della forte incomprensione che lo circonda come autore? Può essere questo il motivo per cui il suo nome non si è mai affermato pienamente nel* mainstream*, come in parte è accaduto per Cronenberg?***

FRANCO LA POLLA – Molte persone hanno reagito, mi sembra, rigidamente a *Starship Troopers*. Ci sono però altri film diretti da Verhoeven che hanno avuto grande successo. Penso a *Total Recall,* tutto sommato anche *Robocop*, e poi anche *L'uomo senza ombra*. Io non credo che si possa parlare in generale di una ricezione arcigna al regista da parte della critica, anche se nel caso di *Fanteria dello spazio* questo è certamente doloroso.

Di certo c'è che Verhoeven (che conosco personalmente, al contrario di Cronenberg) non è esattamente una persona facile: è un po' uno Yeti, o anche una specie di esempio del nostro stereotipo della montagna umana olandese. Certo, questa osservazione non rivela molto: è psicanalisi, o forse qualcosa di peggio [risate, NdR]. Però è possibile che il suo atteggiamento in *post-production* o addirittura in fase di marketing sia stato tale da non ingraziarsi le simpatie dei critici. Non sono sicuro di questo, ma so per certo che Verhoeven è rimasto sinceramente colpito e dispiaciuto che *Starship Troopers* fosse stato recepito negativamente.

GORGÒN – ***È indubbio che un intero e ambizioso progetto di senso connoti una rilettura filmica come quella di*** Fanteria dello Spazio ***di Verhoeven. È possibile però che in altri casi la semplice riproposizione in forma filmica dello schema narrativo possa far parlare di una conversione dall'opera letteraria?***

FRANCO LA POLLA – Ovviamente, no: in quei casi si parla infatti di un film «liberamente ispirato» da un'opera. C'è da dire che a mio avviso, in certi casi, persino la dicitura «tratto da» diventa un po' troppo creativa. In ogni caso, la partenza dalla letteratura implica sempre una rilettura intelligente e di buon senso.

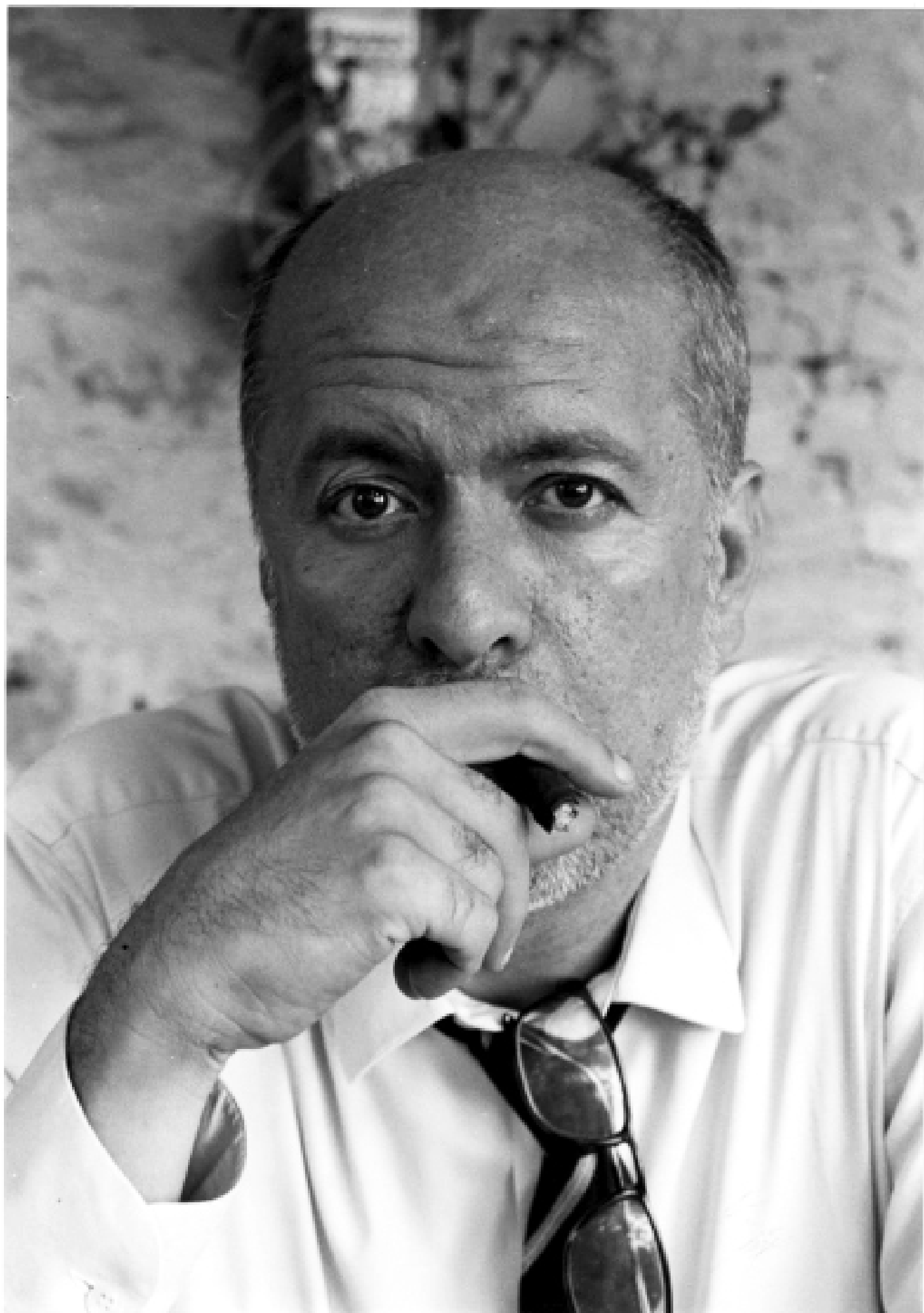
In passato è stato detto, a proposito di una trasposizione cinematografica, che il *Daisy Miller* di Henry James non era più Henry James; al che l'autore rispose che, per l'appunto, la sua opera non voleva essere il *Daisy Miller* di Henry James, il quale fungeva da base per una rilettura che era arrivata, volontariamente, a modificare lo stesso personaggio principale [NdR: si fa qui riferimento al film del 1974 di P. Bogdanovich; la sceneggiatura di F. Raphael è basata sul romanzo omonimo di H. James del 1878].

Facciamo un altro esempio: l'*Otello* di Verdi è l'*Otello* di Shakespeare? Certamente no, però è a sua volta una grandissima opera. Ne deriva che la libera reinterpretazione tra opere e autori è un diritto sacrosanto, anche se la specificità dei linguaggi e degli stili comporta la considerazione delle opere letterarie in maniera diversa da quelle cinematografiche, e via dicendo. D'altro canto quella di ogni tie-in è un'operazione in cui la nuova opera viene cucita intorno all'originale che la ispira, ed è su questa base che bisogna esprimere un giudizio sulla sua riuscita, tenendo conto che il cinema ha una sua dignità specifica anche nel trasformare in maniera intelligente e ispirata la poetica di un autore.

> *« Diversamente dalla parola, il cinema non sarà mai troppo impreciso. Le immagini di violenza risentono di questa manifesta precisione e dell'impatto che ne deriva. »*

GORGÒN – ***Cosa succede quando il discorso critico sulla realtà dello scrittore di fantascienza deve essere convertito in una forma cinematografica corale, collettiva e industriale, parecchio lontana da una dimensione autoriale della letteratura?***

FRANCO LA POLLA – In Europa viviamo ancora il mito del *bel film*, del cinema artistico, autoriale, artisticamente importante. In America le cose cambiano molto, ma anche il sistema della produzione e il marketing ci riportano inevitabilmente ai tanti percorsi della teoria degli autori.

Il giusto punto d'accordo tra le esigenze commerciali e quelle degli autori è un tema spinoso: pur essendo il regista che in fin dei conti dovrebbe decidere, non è più possibile escludere l'aspetto di coralità dell'opera, e questo è vero storicamente specialmente nel sistema di produzione nordamericano.

Fotografia di Mario Zerbetto. Per gentile concessione di Susanna La Polla.

Si consideri poi un elemento di complicazione come quello dei prodotti per la televisione o più in senso lato dell'*home video* o del *video on demand*. Ai tempi dei discorsi sulle politiche autoriali di televisione non se ne parlava più di tanto. Oggi invece è diventato inevitabile tenere in considerazione tutto quello che non è strettamente sala cinematografica. I film si fanno sempre più spesso pensando in questi termini: non film per la TV (anche questi), ma proprio film delle *major* che non passeranno mai dalle sale. Questo complica ulteriormente le cose se si considera la dimensione d'autore...

GORGÒN — ***Chiedere alla fantascienza un ruolo critico e una riflessione intorno alle contraddizioni e i rischi della società è possibile anche all'interno di un sistema di produzione di questo tipo, o si tratta ormai di una richiesta che ha del fantascientifico non solo per i suoi temi?***

FRANCO LA POLLA — Penso che la produzione cinematografica sia ancora in grado di indicare temi e questioni importanti. Da un punto di vista dei temi bisogna considerare che dopo che i classici ci sono già stati è difficile trovare sempre qualcos'altro.

In ogni caso, registi e sceneggiatori dovranno essere estremamente aggiornati sulle evoluzioni del sociale per non ricadere in temi già ricevuti, già elaborati o addirittura obsoleti (si pensi ai temi in costante evoluzione come quelli dell'ambientalismo). Visto che il tema della contro-lettura del sociale è un modello di per sé già chiaro e rodato, i temi classici apparirebbero davvero superati senza un nuovo tipo di dialogo con la realtà. La parola d'ordine è dunque: aggiornamento.

GORGÒN — ***Uno dei meriti di Verhoeven è una lettura parodistica della propaganda in un futuro possibile che, dal punto di vista mediatico, non è poi così remoto, o diverso dalla nostra realtà. Come abbiamo visto, però, la maggior parte del pubblico non ha colto gli aspetti ironici di un film come* Starship Troopers*, e vi ha visto paradossalmente della propaganda. C'è ancora speranza per una critica specialistica non solo di nicchia, ma capace di farsi ascoltare dal grande pubblico?***

FRANCO LA POLLA — Se avessi trent'anni di meno direi di sì, ma oggi sono incline a rispondere di no: nel corso degli anni, si sono rafforzate le mie convinzioni sull'incapacità della gente di riscattarsi dalla propria superficialità.

Un grande fatto evolutivo di massa, come quello di una società che fa l'*upgrade* di sé stessa a un livello non dico intellettualmente ma culturalmente superiore, non lo ritengo più possibile. Anzi, vi dirò che ho il sospetto che le cose stiano peggiorando.

Non è nelle mie intenzioni fare il moralista, ma qualche tempo fa non esistevano molte persone il cui massimo dell'aspirazione nella vita era fare la velina.

Anche allora molte ragazze volevo diventare attrici, e magari lo avrebbero fatto a tutti i costi, ma è una cosa ben diversa, e poi non c'era ancora l'ipocrisia di non ammettere di non essere tagliata per quel mestiere. Pare invece che oggi, complici i mutamenti nei costumi e nella cultura, la stupidità sia diventata un valore a cui aspirare, per cui la valletta è diventata una Cenerentola con tanto di scarpine e palazzo, osannata da ciò che la circonda.

Per cui c'è davvero qualcosa che non va nella società di oggi ed è questa la difficoltà maggiore per una critica che voglia avere un ruolo di un certo tipo.

> ***« Bisogna continuare a chiedere*** cento***, in maniera intransigente. Solo così, forse, si potrà portare a casa anche un semplice*** uno ***alla volta. »***

GORGÒN — ***Questa rivista vorrebbe*** — si parva licet — ***tracciare alcune traiettorie dei miti d'oggi, individuare nuovi cortocircuiti ideologici, pensare a ruolo trasformato, ma sempre contraddittorio, dell'immaginazione per l'esistenza. Lei pensa che ci siano delle speranze per un progetto critico di questo tipo?***

FRANCO LA POLLA - Guai — lo dico con molta serietà — se le nuove generazioni non si scomodassero per costruire progetti capaci di esprimere posizioni diverse, critiche rispetto alla realtà e alle sue interpretazioni dominanti. Adagiarsi in un discorso esclusivamente pessimista sarebbe la fine non solo per una parte, ma per tutti quelli che non vogliono rinunciare a ragionare.

Portare avanti qualcosa non vuol dire necessariamente riuscire a portarla a termine, sarebbe fin troppo bello se fosse così facile. Portare avanti queste idee però significa non rinunciare a farsi delle idee troppo confortevoli ed essere capaci di affermare una ragione critica.

I fenomeni di opposizione culturale durano ancora oggi perché si chiede cento per avere uno. Ora, io non voglio farvi un'apologia del contrattualismo, ma sappiate che è proprio così che vanno le cose. Bisogna continuare a chiedere *cento*, in maniera intransigente, perché le resistenze sono durissime e solo così, forse, si può portare a casa anche un semplice *uno* alla volta. Quel piccolo progresso potrà servirà per aprire altri passaggi tra dieci, venti, trenta anni, o forse quanto saremo tutti già morti.

In ogni caso, sarebbero davvero guai se si smettesse di lavorare in una direzione nel timore di non poterne vedere gli effetti finali con i propri occhi.

Ritratto di uno studioso polimorfo

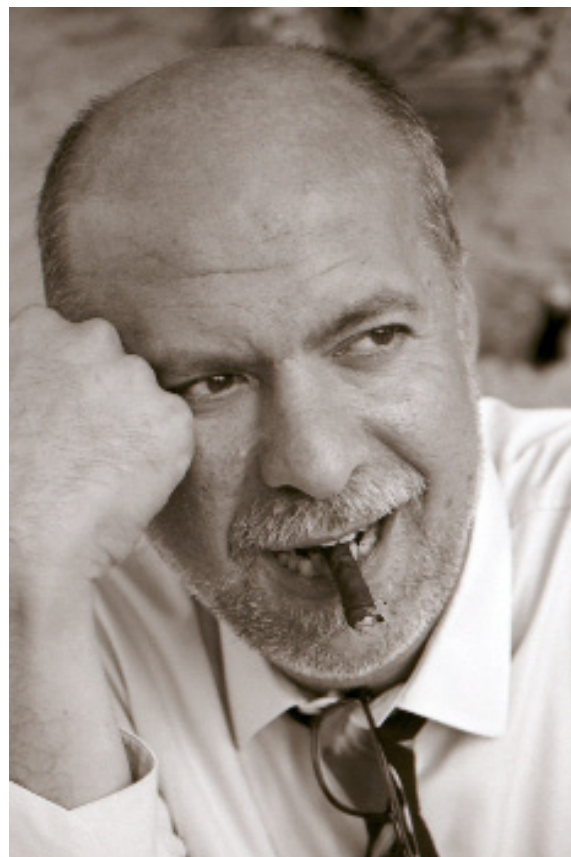
FRANCO LA POLLA NEL RICORDO DI MICHELE FADDA

«C'è un'altra definizione in cui mi riconosco pienamente ed è l'immaginazione come repertorio del potenziale, dell'ipotetico (...) Io credo che attingere a questo golfo della molteplicità potenziale sia indispensabile per ogni forma di conoscenza».

Così Italo Calvino, in una delle pagine più dense delle *Lezioni americane*, illustrava una particolare postura del conoscere e della creatività, inscindibile da una certa (e giusta) predisposizione nei confronti dei territori dell'immaginario. Esistono infatti diversi modi di essere intellettuale, e certamente quello proposto dal grande scrittore sembra il più adatto per descrivere Franco La Polla, indimenticata figura di studioso, scomparso più di due anni fa dopo una lunga malattia.

Docente di letteratura angloamericana e poi di cinema americano, storico di Hollywood e del romanzo statunitense, critico cinematografico e organizzatore culturale, La Polla si è sempre distinto per una passione e curiosità intellettuale inesauribile, ma in fondo anomala nel panorama della cultura italiana. Basta dare una semplice occhiata alle sue pubblicazioni per rendersene conto.

Dai volumi sulla letteratura d'oltreoceano (come *Un posto nella mente*, dedicato alla narrativa postmoderna) al fondamentale studio *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood* e alle raccolte di saggi quali *Studi americani*, passando per i suoi articoli su «Cineforum» o magari attraverso gli interventi sulle pagine de «Il resto del carlino», La Polla ha sempre preferito muoversi al di fuori di modelli scontati o preconfezionati. Così, il cinema, la sua grande passione, era affrontato attraverso la ricchezza della sua cultura umanistica e letteraria (La Polla, tra l'altro, ci ha anche lasciato un originalissimo romanzo: *Questa non è l'Australia?*); mentre d'altra parte il suo approccio all'universo della letteratura era ogni volta mediato dal suo amore per la *popolar culture*, dal desiderio di far sfumare comunque i confini che dividono alto e basso, in una logica pienamente intertestuale e interculturale.

Insomma, la sua era un'idea di cultura senz'altro polimorfa che però non accettava mai l'indifferenziato, preferendo indicare nel molteplice una strada maestra, per insegnarci a distinguere i lineamenti del bello, l'etica del giusto dalla cattiva abitudine del cattivo gusto, con rimandi culturali sempre puntuali e autenticamente colti.

Il suo amore per la fantascienza (cinematografica ma anche, se non soprattutto, televisiva – *Star Trek* era la sua serie di culto) non deve quindi sorprendere. Attraverso la *Science Ficton*, come dimostra questa intervista, La Polla riusciva a dare sfogo alla sua originale visione del mondo, del tutto priva di pregiudizi.

La questione della «fedeltà», di un presunto primato della letteratura sul cinema, della parola sull'immagine – non a caso - non si pone. O ancora: la fantascienza non promuove una fuga dalla realtà, ma è un modello narrativo attraverso il quale noi riusciamo ad interpretare il mondo e a comprendere la nostra stessa storia, presente e passata.

Anche l'immaginario cinematografico e letterario di genere, infatti, fa parte di quel più ampio repertorio del potenziale che non bisogna mai rinnegare. E che con Franco La Polla diventava occasione per un esercizio di intelligenza, quando non di suprema ironia. Lì dove il piacere del lettore e dello spettatore può diventare terribilmente serio, suggerendo sempre, anche nell'immagine e parola più futile, un senso che appartiene intimamente alla nostra stessa vita.

~ Michele Fadda ~

MASSIMILIANO SPANU

INCEPTION

SPETTACOLO INTEGRALE E PRINCIPIO DI REALTÀ

GORGÒN
WWW.GORGONMAGAZINE.COM

Cover Art by Graphite Colours
http://GraphiteColours.deviantart.com/art/Inception-Film-Poster-193582275

> La perdita, o, più esattamente, il declino dello spazio reale di ogni estensione (fisica o geofisica) a beneficio esclusivo dell'assenza di dilazione delle tecnologie del tempo reale porta inevitabilmente all'intrusione intra-organica della tecnica e delle sue micro-macchine in seno al vivente.
>
> P. Virilio, *Lo schermo e l'oblio*.

La complessa, e a tratti iperstratificata dimensione narrativa di *Inception* (quasi-capolavoro di Christopher Nolan, 2010) non definisce solo un universo «fantascientifico», come potrebbe sembrare di primo acchito, appena usciti dal cinema, ancora abbacinati da tale e tanta saturazione, sazi di un'arte del tutto-è-visivo che già per Paul Klee non rende più visibile, ma acceca.

Al contrario, l'«idea», il motore immaginifico e culturale attivato, il «virus» inoculato agli innumerevoli fruitori/spettatori da *Inception* è che tutto ciò che vi è rappresentato risulti, infine, estremamente «realistico», mimetico e «disvelante» d'una condizione oggettiva e quotidiana, essendo perfettamente metaforico. Iperbolico, forse, ma funzionale a una denuncia che, nel suo complesso, documenta sulla nostra realtà in maniera drammaticamente attuale, attraverso un continuo gioco infratestuale di citazioni e rimandi, consono solo al cinema più consapevole, e per questo raro, della nostra temperie.

Si potrà obiettare che *Inception* è piuttosto un film sulla ricostruzione, sulla manipolazione e sottrazione di piani o parti di realtà, tratto dal romanzo di uno scrittore come Philip K. Dick, capace dell'abbozzo d'un vero e proprio paradigma epistemologico del futuro prossimo, del post-Novecento, e cioè dell'adesso. Come in *Star Trek* ci sono l'America e il mondo tutto sotto l'egida politica, economica e culturale americana, celati dietro universi, personaggi finzionali e razze fantastiche – si pensi alle sottili analisi socioculturali condotte in tal senso dal grande intellettuale, e amico personale, Franco La Polla (1995, 1998, 1999) – così il mondo, nel film di Nolan, è ovviamente l'espressione dei tempi e dei modi attuali.

Asservito ormai al regime delle immagini, e nello specifico al cinema, metodo/dispositivo di rappresentazione pseudo-mimetica che ne tratta le vicende, questo di *Inception* è un mondo implicitamente «piegato» al complessivo progetto affabulatorio e oniroide, che ne consente la visibilità e quindi l'esistenza stessa.

Tale mondo è possibile solo nei/attraverso i media, è un esistenza ridotta qui al cinema-nel-cinema e a rimandi, citazioni, riprese: ed ecco, in relazione a questa ipotesi, che la narrazione del mondo che si dispiega è di segno e ordine univoco, conchiuso/a nel patrimonio mitologico-narrativo e nei codici delle proprie narrazioni audiovisive. Un'asfittica logica infratestuale è versata una volta di più al metadiegetico spinto, continuo, iterato, elevato a potenza.

È la fine del mondo come lo conosciamo, che si fa racconto audiovisivo, avvitato e cortocircuitato su se stesso, esangue nel proprio *mixing* continuo, nella riproposizione di immagini nelle immagini, di vario genere e provenienza. Ed è conseguente alla crisi di un sistema politico ed economico che non regge più ma che cerca un assai pericoloso rilancio, negli Stati Uniti come in Italia. Il Re, infatti, è nudo.

« L'inganno di* Inception *si cela già nella dissimulata soggettivizzazione del punto di vista, una strategia narrativa non diversissima da quella già predisposta da David Cronenberg. »

Il controllo dell'informazione ai fini di potere e l'esercizio del potere sono sempre più spesso nelle stesse mani, che provvedono quindi alla falsificazione dell'informazione (se non vogliamo riferirci alla situazione nazionale pensiamo a quella, ad esempio, russa: si veda, a proposito Nikolaj N. Starobachin, *Russia: la TV come strumento di costruzione della realtà. Studio operato sulla base dei programmi di informazione dei canali televisivi russi all'inizio del XXI secolo*, disponibile su Internet). E il problema è nessuno riesce a vedere la nudità del Re, prima della constatazione fattuale del proverbiale bimbo che ride. La situazione attuale, da noi, è proprio questa: nell'attesa del bambino, i regimi fondati sul controllo della comunicazione e degli immaginari forzano le garanzie democratiche in nome della «stabilità», della «razionalizzazione», del «controllo» e della «gestione della sicurezza». In gioco è il mantenimento del potere stesso, così come facilmente si evince dai recenti fatti nel Mahgreb africano e nei paesi della penisola arabica.

Così è anche il mondo allestito da *Inception* di Nolan. Cioè, una dimensione tra realtà e sogno, definita innanzitutto dall'uso architettonico e scenografico degli ambienti, delle location atte a favorire il buon esito

dell'intrusione psicogena (uno dei personaggi fondamentali del gruppo di psicoladri è Ariadne – ovvero Arianna –, l'architetto dei labirinti mentali, la giovane Ellen Page); e poi dai suoi personaggi, ognuno versato a suo modo a una «strategia dell'inganno» progettata a tavolino. Hanno così luogo l'azione, l'azione nell'azione, e così via. Si tratta, insomma, d'una classica drammatizzazione, anzi d'una drammaturgia, d'una fiction elevata a n, d'una trama riguardante una *quest* doppia: quella assai classica dell'amore perduto, e quella del senno da recuperare del cavaliere innamorato. Ove comunque l'amata defunta torna di sovente, come una *belle dame sans merci,* per tormentare fantasmaticamente il marito.

Prima di *Inception*, lo sappiamo, ci sono stati altri film ove la disposizione metatestuale diviene mimetica: ad esempio *Memento, Il tredicesimo piano, Dark City.* Dice Nolan:

> [...] ancora più che nei miei film passati, come ad esempio i due *Batman,* in *Inception* l'azione è pertinente alla narrazione che il film deve seguire. Io poi rimango convinto che per raccontare le regole di un mondo ed anche il modo in cui queste regole vengono cambiate o infrante, l'aspetto fisico è fondamentale. Quindi il crescendo di azione nella parte finale di questo progetto è strettamente connesso e funzionale con storia e personaggi. (in A. Ercolani, 2010)

Dom Cobb è marchiato dentro, e vive nel rimorso: ha visto la madre dei propri figli, l'amata e magnetica Mal (Marion Cotillard), gettarsi dal cornicione del palazzo nell'assurda volontà di sottrarre il proprio sentimento, il proprio uomo – e soprattutto se stessa – alla falsificazione del Mondo. Cerca il trapasso ad altro, al vero, e non sorprende che la sua sottrazione estrema sia proprio nella morte e nel volo ad altra dimensione. Ma è proprio come sembra?

Ogni dubbio sulla veridicità è nutrito dall'estraniamento dalla realtà che attanaglia lo spettatore. A Cobb i figli - ovviamente – sono subito sottratti (si tratta, in fin dei conti, d'uno psicotico che ha indotto al suicidio la moglie: così lei ha fatto credere, seminando tracce che accusano il marito affinchè questi la segua - il che, poi, è più o meno ciò che succede nella Realtà astratta e più oggettiva...). Ma qualcosa non torna, non funziona: noi assumiamo come corretta, scientifica e fededegna, proprio l'ermeneutica di Cobb, con le sue ingannatrici verifiche dei vari piani di realtà.

Godiamo, cioè, di un «vedere» e di un «sapere» che ci provengono, come sembra normale, solo parzialmente da un punto di vista variabile, ma che per la maggior parte del tempo, sono definiti internamente al personaggio sostituito a tratti da un narratore onnisciente, nell'oggettiva dell'operato dei vari membri del gruppo impegnati nelle proprie operazioni stabilite in rigida scaletta. L'inganno si cela già nella dissimulata soggettivizzazione del punto di vista.

La strategia narrativa, dunque, non pare diversissima da quella che David Cronenberg aveva già predisposto anni fa, per narrare la storia di piani di realtà concentrici, di traumi, d'amori perduti, soprattutto nella complessa struttura di *Spider,* o in quella di *eXistenZ.* Comunque sia, in *Inception* l'unità d'espertissimi ladri-di-segreti al soldo di potenti e criminose multinazionali industrial-mafiose (che sembrerebbero le uniche «istituzioni» del film, onnipotenti e indisturbate nel controllare, pedinare, sparare, estorcere delazioni, uccidere), sottraggono i dati più celati e misteriosi andando a rintracciarli addirittura nei sogni delle persone, dei capitani d'industria di parte avversa, e dei loro eredi. «Industria» però (in *Inception* come per i personaggi di cui sopra) è già parola o concetto obsoleto: meglio sarebbe parlare complessivamente di psicotecnologie e di un regime biopolitico del capitale in cui il lavoro è scenograficamente quasi bandito, ridotto a colore e a sfondo, esoticamente delocalizzato, frutto di un regime socio-culturale ed economico supremamente de-territorializzante dove tutto sembra esternalizzato (di «esternalizzazione» scrive Virilio, 2007: 59).

I personaggi di *Inception* volano da un continente all'altro (Parigi, Tokyo, Tangeri, Los Angeles, Inghilterra, Calgary), e le distanze sono coperte attraverso il sogno, con stati di transizione più o meno lussuosa, più o meno comoda, attraverso ellissi narrative che sembrano sancire l'ubiquità e l'attraversamento di tempi manipolabili e spazi non caratterizzati: i *non luoghi* alla Augé. Certo, si tratta di vite, dimensioni, esperienze pseudo-angelicate, quasi soprannaturali, d'inganno non d'umanità, «l'immagine, e con essa l'informazione, non è legata ad alcun principio di verità o di realtà» (Baudrillard, 1992: 85).

Il sonno in volo è dunque una grande parentesi che predispone all'immersione a venire. È posto, non a caso, come punto di partenza, prima del sogno d'innesto voluto da Saito (Ken Watanabe), e in opposizione a quello finale dell'amore (eterno, in una sorta d'irreale, estremo Tempo Fermo), poi rifiutato da Cobb perchè «impossibile».

È il sogno finale che tutto contiene, il quieto *happy ending* familistico che definisce, probabilmente, anche la Realtà stessa con cui ci riappacifichiamo. E qui si cela l'ironia del film, il grande sogno dal quale Cobb, e noi con lui, non riusciamo a svegliarci. È il tema di *Matrix.*

Proprio il ricongiungimento di Cobb coi figli (perduti), fino a quel momento impossibile, viene in prima battuta preparato dall'accordo con Saito (Ken Watanabe), in un dialogo tra l'a-bordo e l'extra-bordo del suo elicottero, e solo in seconda battuta attuato nell'extraterritorialità del jet messo a disposizione dallo stesso (è il tema tipico dell'operazione C.I.A., la realtà costruita a tavolino, in aereo). Con ciò a dire che ci sono poteri primi e occulti, psico-polizie, servizi segreti, tecnocrazie capaci d'approntare extra omnes qualsiasi tipo di arroganza istituzionale.

La realtà del racconto non poteva trovare dimensione più adeguata se non quella del volo, della caduta, quasi quella dei vari *kick* (i «calci» per il repentino recupero dalle dimensioni oniriche) fosse la dimensione ultima, vera, del vivere, a fronte di pseudo-Realtà tra sempre più rallentate sospensioni.

Ci si allontana, qui, dalla consueta immagine cinematografica, e ci si avvicina a quella televisiva, non essendo quella di *Inception* né una né l'altra, ed essendo invece immagine-tempo fatta virtuale, mentale, simulacro del simulacro, senza referente.

> L'immagine-foto o l'immagine-cinema passano ancora attraverso il negativo (e il proiettivo). Mentre l'immagine-tele, l'immagine-video, quella numerica, di sintesi, sono immagini senza negativo, quindi anche senza negatività e senza referente. Sono virtuali, e il virtuale è ciò che pone fine a ogni negatività, quindi a ogni referente reale o evenemenziale. Quindi il contagio delle immagini, che si generano da sole senza riferimento a un reale o a un immaginario, è esso stesso virtualmente senza limiti, e questo generarsi senza limiti produce l'informazione come catastrofe. (Jean Baudrillard, 1993: 79)

Proprio nell'epistemologia il film di Nolan è foriero di sventure prossime, illusoriamente realistico e potentemente distopico: è massimamente mimetico, ma elude il mimetico simulando, mettendo a nudo il processo produttivo della Realtà, la sua quintessenza d'inganno e manipolazione. In un certo senso, è un film perfetto sulla simulacralità del cinema. Realtà, dunque illusione. La trottola finale, non a caso, gira sul tavolo di casa Cobb, mentre lui corre ad abbracciare i figli: Cobb può trattenere nel mondo reale una cosa sottratta ad un sogno?

Ecco di cosa parla *Inception*, al di là delle articolazioni vagamente ucroniche e ingannatrici, della menzogna e sovrapproduzione audiovisiva, della rigenerazione continua del senso e della parola che evoca mondi fallaci e illusori. *Inception* evoca la deriva audiovisiva verso l'immagine che sostituisce, che anzi si fa sempre più spesso realtà (tradendola, ovviamente, e della quale non sappiamo più nulla, nemmeno nel nostro quotidiano). Ma, si sa, «Il Verbo supera ogni essere», come scrive Pierre Jean Jouve. Nolan ci precipita dal sogno dell'aereo a quello di Yusuf, da quello di Arthur al sogno di Eames, infine a quello di Cobb stesso, precipitandoci, cioè, da un piano di «realtà» al mondo di Van Chase, poi a quello dell'Hotel, quindi alla fortezza nella neve, sino al cosiddetto «Limbo» di Mal, in una sorta di angosciante e irrisolta pulsazione televisiva, che salta di palo in frasca, dal *reality* sull'isola a quello della casa, dallo show sui talenti nascosti allo sport estremo inteso come prestazione puramente rischiosa e spettacolare, dalle province profonde dei più efferati delitti alla loro ricostruzione volta a unirci alle «vittime del macello».

« Inception *evoca metaforicamente l'idea di un regime di interpolazione cronica tra realtà e iconosfera* »

In *Inception*, la risultante di un tale affastellamento di piani psicologici e narrativi, tali e tanti da far concorrenza al Borges più scatenato, rappresenta una condanna lucida e assoluta del futuro blandamente dispotico verso cui corriamo ciecamente, per mezzo di ottenebramenti vari, ove ai padroni del vapore, ai gestori del Potere audiovisivo permettiamo, senza nulla pretendere in cambio, l'irruzione feroce nei nostri immaginari. Succede da anni, anche dove scriviamo, e lo si dà per scontato. È ormai un fatto quasi «normale» il monopolio dell'informazione e della comunicazione spettacolare di chi esercita demagogia sfruttando la fascinazione dell'estetica del potere (auspicabilmente salvifico, in realtà del tutto lontano dai nostri problemi) cui siamo sempre più passivamente, religiosamente disposti (non a caso, in *Inception*, il ruolo che incarna il «controllo» e il «potere» è di Watanabe, corpo attoriale che sembra esprimerne la mistica, l'aura).

THE DREAM IS REAL

INCEPTION

artwork by ~TSKRENING – http://tskrening.deviantart.com – http://desenhismos.blogspot.com

Thiago Krening '10

Inception è dunque un film nel quale si prevede, dopo la colonizzazione del macro, degli spazi, l'invasività del micro: il che, poi, è lo stesso. Il tema certamente non è inedito: qui si presta, tuttavia, ad una storia, e a un modello di narrazione che rispecchiano la nostra condizione odierna. Cobb pone infatti il quesito: «What's the most resilient parasite? An Idea. A single idea from the human mind can build cities. An idea can transform the world and rewrite all the rules». Così teorizza Cobb, e tutto fila per il verso giusto prima dell'*inception* – letteralmente il *principio*, l'inizio – in grado di condizionare il senso ultimo di «realtà». Jean Baudrillard ha scritto pagine entusiasmanti sul «delitto perfetto», sull'omicidio consumato dai media ai danni della realtà (cfr. J. Baudrillard, 1996); pagine che, a loro volta, riprendevano e ripercorrevano i sentieri a tratti vertiginosi e apocalittici tracciati con lucidità da Guy Debord nelle profetiche 221 tesi de *La Société du Spectacle* (1967, per i tipi di Buchet/Chastel, Parigi). I*nception* evoca metaforicamente, come strisciante e residente, la stessa idea, quella della situazione alla quale ha condotto l'operazione d'interpolazione continua della e nella iconosfera.

Nel 1974 *Hearts and Minds*, di Peter Davies, lo testimoniava con deflagrante efficacia e coraggio riguardo la tragedia del Vietnam, a posteriori. Qui gli scenari sono invece rivolti all'esorcismo di un futuro prossimo, o nella obbligata «ridefinizione del rapporto fra tra corpo, cervello, (sistema nervoso), mente e vita spirituale», come scrive Laura Boella nel suo Neuroetica (2008: XII-XIII): quello d'una falsificazione totale, staffetta di dolore e morte, di negazione dei diritti individuali, della sospensione di questi, dell'affermazione delle mafie tecnocratiche, dei crimini commessi sotto il nostro naso, quotidianamente. *Inception* parla della fine delle illusioni in pieno regime ipnoscopico, in piena manipolazione dell'imaging.

Nelle parole stesse di Baudrillard,

> [...] si è trattato in effetti dell'uccisione della realtà, e più ancora che della realtà, a mio parere, delle illusioni. Voglio dire che la perdita più grave è senz'altro quella dell'illusione, vale a dire di una parte diversa del nostro rapporto con l'esistente [...] Questo universo reale, imperfetto e contraddittorio, pieno di negatività, di morte, viene depurato, lo si rende clean, "pulito"; lo si riproduce in maniera identica ma dentro a una formula perfetta. Così avremo bambini perfetti grazie alla manipolazione genetica, avremo un pensiero perfetto grazie all'intelligenza artificiale, e così via. La perfezione è dunque questo ideale in certo modo perverso che rappresenta il vero delitto. A mio avviso, insomma, il delitto consiste nella perfezione di questa specie di modello ideale che si vuole sostituire alla realtà e al contempo all'illusione.
> (in http://www.gianfrancobertagni.it/materiali/filosofiacritica/intervirtuale.htm.)

Inception sembra corrispondere a quanto detto dal filosofo francese con un lucido nucleo pulsante di memoria e realtà, di illusione, di bambini perfetti e biondi, immobili e silenti, uguali a loro stessi, ideali, figli di mogli perfette, di mondi perfetti, clean worlds, dove tutto funziona, è razionale, è passaggio o veduta, è flaneurizzato. Così è anche per questo cinema, per questo regime panscopico, per questa Realtà dove però, in ultima analisi, nulla è neanche lontanamente perfetto o realistico, è solo canone.

Nell'introvabile *governance* globale di fine anni Ottanta, nella così violentemente brandita globalizzazione che già appariva come problema insormontabile (sulla cui «ineluttabilità» sembra, oggi, essere «necessario» il gesto politico del considerare «un lusso» la legge sulla sicurezza del lavoratore, o del ritenere proficui i tagli indiscriminati ai più esiziali comparti di spesa...), improvvisamente un «salvagente» raffinatissimo ed efficace sembrava giungere alla politica post muro di Berlino. A maggior ragione sembrò valida post Undici settembre. Alle vecchie e inadeguate visioni della gestione di potere si palesò la possibilità del raffinamento della vecchia manipolazione della realtà nei nuovi metodi, cui è seguita l'aggravante dell'accensione dell'ulteriore fenomeno, connesso alle dimensioni di spettacolarizzazione catodiche del tutto: quello di un'arcicafona omologazione consumistica ed emulativa che Vanni Codeluppi definisce «vetrinizzazione sociale» (Cfr. V. Codeluppi, 2007).

Mi pare che l'Italia abbia rappresentato, in tal senso, un efficace laboratorio politico-culturale, d'esempio per il mondo. Ed è così anche oggi, essendo questo un regime che si regge su innesti, su narrazioni falsificanti, sulla rappresentazione consapevole e continua d'irrealtà spacciate e subito negate come fossero verità indiscusse o, subito dopo, invenzioni della stampa. Una metodica predazione della realtà, come ricorda Umberto Eco (2006), suggerendo una non sospetta provenienza retorica del metodo nella modalità di regime sovietico.

Dopo la gigantesca teleavetranizzazione cui siamo da tempo sottoposti scopriamo che la semplice, legittima protesta sui diritti fondamentali, oggi, è comunicata come violenza da reprimere. Lanciare un uovo è eversivo. Nella dialettica tra la riduzione del tutto a spettacolo e la sua neutralizzazione, in questo perenne récit, la saturazione di un dramma, ad esempio nei recenti efferati delitti di cronaca, rappresenta, evidentemente, il più classico degli «effetti paravento» che serve a celare ben altre magagne, infiniti drammi, il disagio di un'intera popolazione, nel più lucido cinismo mediatico. Paul Virilio ha scritto che dopo il simile, l'ANALOGO, verrebbe quindi l'era del «verosimile, del CLONE O PROTOTIPO – la standardizzazione industriale dei prodotti fabbricati in serie, che si accompagna a quella delle sensazioni, delle emozioni – in attesa dello sviluppo della cibernetica e della sua sincronizzazione informatica, di cui il CYBERMONDO virtuale sarebbe l'esito. [...] «la politica, come L'ARTE, ha dei limiti, e [...] la libertà di espressione democratica si ferma, anch'essa, sull'orlo del baratro, sulla soglia dell'invito all'assassinio, limiti che superano allegramente quelli che si definiscono già: I MEDIA DELL'ODIO. (Virilio, 2001: 75)».

Come in altri casi, anche qui si tratta, evidentemente, di viatico a un tentativo del Potere di mediazione virtuale (non vera) tra opposti, tra asimmetrie nazionali e globali, all'insegna del distoglimento dal punto, dell'esaltazione del teatralizzato, del vacuo, dello pseudo-mitologico e delle modalità più smaccatamente esibitorie eppure fini a loro stesse. Insomma della cattura complessiva degli immaginari ad essi connessi. Una società multiforme e multiculturale, ipercomplessa, parcellizzata come quella attuale, dove l'individuo ha perso la propria dimensione sociale, affogato nella tetra individualità postcapitalista, minuzzaria tra infiniti arcipelaghi di senso, trova senso narrabile solo nell'informazione infantile e standardizzata, nella comunicazione controllata, nella comune endemolizzazione. Innesti, insomma.

«Lo spettacolo, come organizzazione sociale presente della paralisi della storia e della memoria, dell'abbandono della storia eretto sulla base del tempo storico, è la falsa coscienza del tempo» (Debord, 2001: 145). Ne argomenta in altro contesto anche Aldo Giannuli in *Come funzionano i servizi segreti* (Ponte alle Grazie, 2009, Milano) riferendosi alla «manipolazione informativa» laddove teorizza come esiziale, oggi o in passato, l'attività di infowar dei servizi segreti di tutto il mondo nella costruzione di una «realtà opportuna», d'una «verità» storica atta a supportare scelte strategiche e a surrogare, guidandolo, il sentimento della temperie.

In sintesi, affermatasi la «società dello spettacolo», assistiamo ad un fenomeno fondamentale: come scriveva – quasi un oracolo – Debord, «lo spettacolo è il momento in cui la merce è pervenuta all'occupazione totale della vita sociale. Non solo il rapporto con la merce è visibile, ma non si vede più che quello: il mondo che si vede è il suo mondo. La produzione economica moderna allarga la sua dittatura estensivamente e intensivamente.» (Debord, 2001: 42). In tal senso, è ovvia la necessità di modellare a proprio vantaggio la «merce spettacolare». Manipolarla significa definire una «realtà» atta al perseguimento di propri interessi.

Un esempio stringente può essere quello delle drammatiche le conseguenze politiche del cosiddetto Nigergate, (alla base del quale ci sarebbe stato un fantomatico dossier venuto in possesso del governo Blair e contenente le presunte prove sul un programma nucleare dell'Iraq, usate per legittimitare un intervento coalizzato anti-Saddam). Oggi si può più ragionevolmente affermare che tale documento sia stato ben funzionale ad una certa politica, e che sia rimbalzato all'attenzione dell'opinione pubblica occidentale in tutt'altra veste, quella «eroica» come occasione per la difesa di sacri valori libertari.

« Come in **Inception***, la Realtà può consistere nell'innesto psichico – immaginifico di marca meta narrativa »*

Si trattava, molto più verosimilmente, di non spostare il dibattito sulla verità scottante, quello dell'opportunità geopolitica ed economica di un conflitto di scala considerevole, tanto che, immediatamente, l'ipotesi ebbe il tamburеggiante coperchio, il roboante appoggio d'una serie infinita di politologi contigui al sistema, di suoi agenti, d'esperti, di consiglieri strategici, riviste, quotidiani, telegiornali, autoalimentandosi di continuo nella copertura, nello spostamento, nella rimozione di certe verità scomode. Si ancorava l'attenzione della gente spostandola dalla realtà ad una modellizzazione del tutto vaga e spettacolare, se non addirittura irrealistica, stile *Porta a porta*.

La guerra e la pace si fanno con le informazioni, attraverso conflitti culturali durante i quali – non illudiamoci troppo - le garanzie dell'individuo sono sospese, spesso si traducono nella rovina o sparizione dell'individuo (Davide Cervia?), nel suo sequestro (Mordechai Vanunu, rapito dal Mossad), nella sua uccisione (Anna Stepanovna Politkovskaja, ma anche Mauro De Mauro, Pecorelli, Pasolini). Qualche anno fa, Ignacio Ramonet ricordava:

> «*La tempesta perfetta*, il libro-inchiesta di Sebastian Junger che racconta la vera e tragica storia dell'Andrea Gail, la piccola nave con sei uomini di equipaggio che affondò al largo di Gloucester (Massachusetts) nel 1991 e dal quale è stato tratto l'omonimo film, non parla di alcun intervento di salvataggio [...]. Il film di Wolfgang Petersen ha invece infarcito la lunga sequenza della tempesta con scene, completamente inventate, nelle quali intervengono guardacoste, aerei, elicotteri ed eroici commando specializzati nel salvataggio in mare. Come se fosse impensabile presentare al grande publico una catastrofe senza l'intervento delle autorità e dei poteri pubblici... Era necessario a qualsiasi costo che, al di là dei personaggi del racconto, qualcuno incarnasse e difendesse questi strani miscugli di individualismo e di civismo che si usano definire "valori americani"» (I. Ramonet, 2002: 69).

Come in *Inception*, la Realtà può consistere nell'innesto psichico-immaginifico di marca meta-narrativa. Siamo sicuri d'esserne esenti? La tensione citazionista di *Inception* è evidente nell'instillare il dubbio complessivo, e ci riporta di filato al pianeta-cervello di *Solaris* di Tarkovskij (1972), tratto dall'opera del polacco Stanislaw Lem (1961), citando però Magritte, Escher e le sue scale illusorie, per giungere sino a *The Beach* (2000) di Danny Boyle (chi non ricorda la corsa di Di Caprio nella giungla in modalità videogame Banjo-Kazooie?), a *The Departed* (2006) e a *Shutter Island* (2010) entrambi di Scorsese. «What's the most resilient parasite? An Idea». È in questa domanda, insomma, il vero nucleo significante del film: l'idea del controllo delle masse in atto in un mondo globalizzato.

Ripensando a capolavori come *Redacted* (2007, B. De Palma), *In the Year of the Pig* (1968, Emile De Antonio), o *The Manchurian Candidate* (1962, John Frankenheimer) è legittimo interrogarsi sui metafilm di denuncia girati sulle cose prima che le cose realmente accadessero. Quanti sono?

Certo oggi lo scarto tra la verità e le crociate «per la difesa della civiltà occidentale» o per i valori «della libertà» o «dell'amore» è stridente: simili «innesti», allora come oggi, segnano i rantoli d'un potere e d'una sua gestione in crisi in quanto incapaci di rinnovamento, quindi pre-agonici e pericolosi. Di qui *Inception*, e il pericolo denunciato, o l'opportunità di una semplice idea: quella di un testo che esplicita se stessa, della necessità di renderla a tutti pur nell'assenza di quelli deputati a decifrarla – alcuni purtroppo scomparsi, altri apparentemente spariti, certi sbracati in salottini televisivi, qualcuno epurato con editto bulgaro. Inception, costato 160 milioni di dollari, ne ha già guadagnati 750, nei giorni in cui, lontani da Hollywood, il rilancio americano non c'è,; tanto meno quello economico, politico e culturale italiano.

Letture ulteriori

Jean Baudrillard, *L'illusione della fine o lo sciopero degli eventi*, Anabasi, Milano, 1993.

Jean Baudrillard, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1996.

Laura Boella, *Neuroetica. La morale prima della morale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2008.

Vanni Codeluppi, *La vetrinizzazione sociale*, Bollati Boringhieri editore, Torino, 2007.

Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Baldini e Castoldi, Milano, 2001.

Umberto Eco, *A passo di gambero. Guerre calde e populismo mediatico*, Mondolibri, Milano, 2006.

Adriano Ercolani, *Inception – la nostra intervista al regista Christopher Nolan*, in http://www.comingsoon.it/News_Articoli/Interviste/Page/?Key=3440, 21/09/2010.

Ignacio Ramonet, *Propagande silenziose. Masse, televisione, cinema*, Asterios Editore, Trieste, 2002.

Paul Virilio, *La procedura silenzio*, Asterios Editore, Trieste, 2001.

ISABELLA NICKY PLANTAMURA

ALIENS R US

ECLISSI, MIMETISMO E SOCIETÀ
NELLA TETRALOGIA DI *ALIEN*

È largamente riconosciuto che la serie cinematografica inaugurata dal film *Alien*, per la ricchezza dei temi e delle figure dell'immaginario che ha affrontato, ha saputo interpretare il tema dell'alterità in un confronto serrato con il contesto storico-culturale di produzione (Canova, 2004: 130; La Polla, 1996: 119; La Polla, 2003; Menarini, 1999: 149-180).

In questa autentica saga cinematografica l'alterità assume svariati aspetti, e nel corso dei quattro film che rappresentano gli «episodi ufficiali» (al netto degli *spin-off* e delle saghe parallele) intraprende un percorso che, partendo da una netta opposizione tra identità e alterità, finisce con l'ibridare i due termini. Il presente studio si propone di indagare, sullo sfondo dei diversi macrotemi di ogni film, proprio l'argomento costituito dal confronto con l'alterità.

Alien. Alterità archetipica

Nel 1979, l'*Alien* di Scott ripropone l'alieno mostruoso della *science fiction* anni Cinquanta, inaugurando, secondo numerosi critici, il filone del cosiddetto *fanta-horror*. La scena più famosa e più inquietante di *Alien* è quella in cui Kane resta ucciso, durante il pranzo dell'equipaggio della Nostromo, dalla nascita del piccolo alieno, che esce squarciandone il torace. In questa scena si riassumono due dei temi che caratterizzano il film e, in generale, l'intera saga: la fobia dell'identità e la violazione del corpo.

Considerando il tema relativo all'identità, possiamo rintracciare il germe di una tale ossessione nel particolare contesto storico di riferimento, alle porte degli anni Ottanta. Gli anni Sessanta e Settanta del Novecento, com'è noto, sono stati teatro di una rivolta generale contro istituzioni, stili di vita e convenzioni sociali le cui basi, prima mai messe in discussione, erano ormai viste come fondamenti oppressivi, solo artificiosamente imposti come «naturali» (Zinn, 2007: 350-372).

Nei primi anni Settanta, il sistema statunitense non poteva più contare sulla fiducia degli americani. L'ostilità verso il governo e le grandi istituzioni, accesa con la guerra in Vietnam, fu rafforzata dallo scandalo Watergate. La sfiducia generale, aggravata dall'insicurezza economica di gran parte della popolazione, non sembrava attenuarsi. La disastrosa guerra in Vietnam, il clima di sfiducia nelle autorità, la relativa distensione delle tensioni tra i blocchi della struttura bipolare dell'ordine mondiale sono tutti elementi che identificano un contesto in cui viene meno la possibilità di individuare all'esterno un nemico chiaro e definito. Si fa strada nell'opinione pubblica una sfiducia negli ideali ostentati dalle istituzioni (Zinn, 2007: 374-387), e nei testi dell'epoca sembra incarnarsi la paura di un nemico che colpisce dall'interno.

È in questo contesto culturale che nasce *Alien*. Lo stesso nome rispecchia del resto una concezione del nemico non più riconoscibile e codificato: *Alien* è l'archetipo del mostro. A questo proposito è interessante considerare la tesi che Gianni Canova (2004: 116-124) elabora sulla morfologia della creatura. In contrapposizione alla tesi di Omar Calabrese (1986:29) sulla informità e naturale instabilità del mostro contemporaneo come riflesso della naturale instabilità e informità della società, Canova definisce la peculiarità della forma di *Alien* come indecidibile più che instabile.

Si converrà che, effettivamente, Alien presenta una fisicità e una carnalità molto marcate, per cui l'indecidibilità della sua forma è data principalmente dalle tecniche e strategie della sua rappresentazione filmica: una visione frammentata, metonimica, una visione del dettaglio e mai della figura intera.

« In* Alien*, il concetto di alterità si collega a quello di identità collettiva. L'identità non è un dato di natura o ontologico, ma soprattutto una costruzione sociale. »

Canova afferma che in Alien la visibilità non garantisce più la conoscenza, non certifica alcuna verità. In questo senso, Alien simboleggia bene non solo il sentimento di sfiducia verso le istituzioni, diffuso tra la popolazione americana per tutti gli anni Settanta, ma anche il dubbio nei confronti della percezione della realtà prodotta dai mass media e proposta come «reale». Il concetto di alterità si collega a quello di identità collettiva. L'identità non è un dato di natura o ontologico, ma soprattutto una costruzione sociale. L'identità si definisce culturalmente in relazione a ciò che è invece estraneo. La rappresentazione della propria identità in rapporto ad un'alterità si attua in maniera tanto più forte quanto più l'alterità si carica di ostilità. Ricordiamo la teoria di Pierre Clastres (1986: 160-161) secondo cui la guerra, attraverso l'identificazione dell'altro come potenza

ostile che rimanda alla comunità l'immagine della propria unità e totalità, attua un'operazione decisiva nel processo d'identificazione del gruppo. Partendo da questa visione, si potrebbe ragionare sulla concezione della guerra in Vietnam nel periodo da noi preso in considerazione. Nel momento in cui l'identità collettiva degli americani non si è più riconosciuta negli ideali e quindi nella politica della guerra portata avanti dal proprio paese, viene a crearsi una doppia frattura interna: da un lato, tra l'opinione pubblica ostile e il governo; dall'altro, tra i sostenitori dell'*establishment* e i dissenzienti all'interno della popolazione. Considerando la sfiducia e la disillusione di quegli anni, in una nazione i cui ideali sono da sempre profondamente legati all'unione e alla forte identità collettiva, il clima fobico e l'ossessione dell'eclissi del nemico riflesso nel cinema emergono come sintomi evidenti di quel clima. Laddove il nemico non è riconosciuto come oggetto concreto e la frattura interna alla comunità non offre più il rifugio in una identità totalizzante, la vulnerabilità diventa ossessione.

Tornando alla scena della morte di Kane come summa delle componenti fondamentali del film, il secondo elemento chiave individuato è l'orrore della violazione del corpo, rappresentato dall'idea del parto come parassitismo innaturale. Il tema si inscrive nel più ampio argomento del corpo e della sessualità. Negli anni Sessanta e Settanta si assiste a un processo che si protrarrà fino agli anni Ottanta, che porta alla ribalta il corpo nella sua carnalità e materialità. Si tratta di un immaginario che pone il corpo come non più identificabile con qualcosa di immutabile, con uno spazio chiuso e naturale (La Polla, 1980).

Uno dei punti inquietanti della sessualità parassitaria e letale mostrata nel film è il ruolo attivo di un unico organismo nella fecondazione e la quasi assoluta autonomia dell'organismo alieno nel processo riproduttivo. Quest'ultimo è strettamente connesso al processo di distruzione del corpo dell'ospite, in un sistema di continui rimandi alla vita e alla morte come concetti strettamente interconnessi, che gettano profonda inquietudine sul piano della maternità. Tutta la prima parte di *Alien*, dal risveglio all'esplorazione della nave aliena, è carica di metafore uterine, in cui morte e vita sono continuamente evocate come un unico concetto, racchiuso nell'immagine ossessiva della nascita (Kuhn, 1990, 1999).

Nel film troviamo due figure di una femminilità mostruosa: il computer Mother, che tradisce l'equipaggio/figlio, e la forza mostruosa generatrice che permea tutta la seconda parte del film. Parliamo di forza perché nel film non è chiaro cosa stia accadendo: non si conosce l'origine dell'alieno, delle uova, del relitto sull'asteroide. È certa e ridondante, però, la presenza dell'elemento organico e generatore, in cui possiamo leggere una sorta di paura di una identità femminile mostruosa. È curioso notare come la mostruosità in *Alien* si esprima proprio in ambiti al centro dell'attenzione nelle battaglie delle donne negli anni Settanta: il corpo, la sessualità e la specificità biologica femminile. Nel film, il corpo, insieme a tutto ciò che è caratterizzante della sessualità femminile, è legato all'orrore; l'istinto generatore, portato all'estremo, assume esclusivamente caratteri funesti. Questo proprio in anni in cui la specificità biologica della donna per la prima volta diventava oggetto di discussione esplicito e la conoscenza anatomica del proprio corpo, insieme alla comprensione delle tematiche sessuali, erano al centro di una rivolta ideologica (Goldmann, 1996).
Il mostro è quindi un incubo *transgender*, la materializzazione delle paure di confusione dei ruoli sessuali. La figura di Ellen Ripley ha un duplice aspetto sotto questo punto di vista. Un'eroina nel cinema d'azione fantascientifico, seppur dai tratti sottilmente androgini, è un segno incoraggiante dell'affacciarsi di una nuova visione del ruolo femminile. Allo stesso tempo, però, l'isolamento al quale è condannata (dai difficili equilibri di potere sulla Nostromo, al privilegio/condanna dello stato di unica superstite) appare più come una sorta di rovescio «punitivo» della medaglia.

Aliens. In guerra contro l'*altro.*

Aliens fa la sua comparsa nelle sale nel 1986, per la regia di James Cameron. Nel secondo capitolo il «compagno di viaggio» delegato della Compagnia è un essere umano, Carter J. Burke, presentato come un prodotto della cultura capitalista, dove l'interesse economico sovrasta il rispetto della vita umana. Stavolta non si tratta di un'orchestrazione dell'inganno nata in una cellula di comando, il responsabile è l'uomo.

In *Alien* l'opposizione tra vittime e antagonisti si incarnava nella figura dell'equipaggio, per il primo termine, e in due «macchine», l'androide Ash e il computer di bordo Mother, per il secondo. La Compagnia, responsabile degli ordini, fomentava paranoie cospirazioniste, e nonostante fosse presumibilmente composta da esseri umani, il fatto di rimanere una

sorta di «entità fantasma» spostava la responsabilità di una tale immoralità verso i simulacri non umani, in una denuncia di fondo alla disumanità della scienza.

La situazione in *Aliens* si rivela diversa: Burke non sta eseguendo ordini, non è stato programmato. Egli è insieme mandante ed esecutore, ed è umano. La Compagnia sembra sollevata dalla colpevolezza, totalmente imputata ad unico individuo, ma non lo è del tutto. Ciò che *Aliens* mostra, in realtà, è la contaminazione dell'individuo da parte di un'ideologia capitalista (in cui rientra perfettamente anche la Compagnia). Non si denuncia la semplice spregevolezza di una persona, ma la mentalità alla base di un sistema che infetta gli individui. La crisi della fiducia nelle istituzioni si concretizza in quella verso il vicino. La questione dell'eclissi del nemico diventa perciò più pesante e pressante: la diffidenza e il sospetto verso tutti è avvalorata dalla rivelazione che il nemico non è solo in mezzo a noi, ma fa letteralmente parte del noi.

« La scena di **Aliens** *in cui Ripley spara con il lanciafiamme sulla distesa di uova aliene, distruggendole, è come una cruenta* **summa** *della lotta tra le due specie. Il film rispecchia una visione cupa dell'umanità in guerra. »*

Ciò che maggiormente definisce e caratterizza *Aliens* è l'aspetto da *war movie* (Alonge, Menarini, 1999). La cruenta battaglia tra uomini e alieni si combatte in cunicoli e condotti che facilitano la mimetizzazione degli alieni, rendendoli non localizzabili per i *marine*. Il pianeta presentato come una sorta di giungla architettonica, l'estraneità e la poca dimestichezza con i luoghi da parte dei militari, l'apparato bellico da loro usato per localizzare il nemico sono tutti aspetti che accentuano l'evocazione della guerra in Vietnam. La visione disperata e negativa dello scontro e il ruolo che a questo proposito giocano il potere costituito e l'indiscriminato uso della violenza allontanano ogni sospetto di euforizzazione della guerra. La centralità della guerra espressa nel film è riconducibile all'intero contesto sociopolitico del periodo (Zinn, 2007: 395-408). La vittoria di Ronald Reagan, con George Bush alla vicepresidenza, spazzò via definitivamente il velo di progressismo elogiato da Carter. Sotto la presidenza Reagan le risorse economiche venivano principalmente impiegate per il mantenimento di un enorme apparato militare. Gli Stati Uniti furono coinvolti in diverse azioni belliche spesso tenute segrete all'opinione pubblica, oppure giustificate dalla minaccia di pericoli incombenti sull'America. In un film come *Aliens* si può trovare rispecchiato perfettamente il clima del periodo in una visione cupa dell'umanità in guerra. Nel film, tale dimensione critica è resa ancora più pesante dal tema della maternità, che come si è detto è il tema chiave dell'intera saga. *Aliens* lo sviluppa sia evidenziando la condizione di Ripley, sia mostrando la regina madre aliena. Alla iniziale impossibilità per Ripley di svolgere il ruolo di madre con la propria figlia naturale si sostituisce la possibilità di esercitare il ruolo con una sorta di figlia putativa: Newt, la bambina superstite della colonia LV426. Da una parte troviamo una Ripley guerriera, alla guida di un reparto di marines che fanno un tutt'uno con le proprie armi; dall'altra, una Ripley che trova la sua forza nell'istinto materno per Newt.

Una delle scene chiave, unione dei due suddetti aspetti, è certamente quella in cui Ripley spara con il lanciafiamme sulla distesa di uova aliene, distruggendole. È una scena cruenta, la *summa* della lotta tra le due specie: la madre umana distrugge l'intera prole della madre aliena, quasi a voler distruggere il motivo stesso per cui lotta a sua volta la regina aliena.

Non a caso, la scena più importante del film si potrebbe identificare nello «scontro finale» tra le due madri, umana e aliena. I marine, con le loro armi ultra-tecnologiche, non sono riusciti a sopravvivere: lo scontro si gioca ormai tra Ripley e la regina aliena. La figura della donna che combatte sul power loader, il montacarichi antropomorfo che funge da armatura e arma per lo scontro, è una meravigliosa rappresentazione non solo della esasperata lotta per la sopravvivenza e per la salvezza della bambina, ma anche dell'opposizione tra umano e alieno.

Nel primo termine, quello umano, si fondono insieme le istanze di natura e cultura, contro la mera natura aliena del secondo termine, che non ha bisogno di un mezzo culturale per essere offensiva.

*Alien*³. Nello *status* dell'*altro*.

L'ipotesi di speranza con cui si chiudeva *Aliens*, quella della possibilità di ristabilire un ordine familiare, gerarchico o perfino biologico nell'universo a misura d'uomo, viene annientata fin dall'inizio di *Alien*³.

Alla ridondanza in *Aliens* del concetto di famiglia, il terzo capitolo sostituisce la reiterazione della sua negazione: l'annientamento fisico della «famiglia adottiva»; la morte quasi immediata di Clemens; il suicidio finale di Ripley. La solitudine dell'eroe qui si fa più estrema: Ripley è da subito l'unica donna in mezzo a uomini, per di più detenuti connotati geneticamente da un pericoloso «doppio cromosoma Y» a cui il film fa più volte riferimento. I penitenti criminali sono organizzati in una sorta di setta neoreligiosa che persegue un voto di castità, e vede immediatamente nella presenza della donna una tentazione diabolica, una minaccia per l'armonia del gruppo.

L'estraneità di Ripley non si gioca più solo in relazione ai luoghi, ma anche e soprattutto in relazione agli altri personaggi. Ripley è estranea e indesiderata come l'alieno che ha portato con sé sull'astronave. Il progressivo avvicinamento tra i due trova il suo sviluppo tanto temuto in questo film: Ripley è come l'alieno, nello status di *outsider*, e scopre al contempo che il suo incubo è divenuto realtà: è stata ingravidata dal mostro durante il sonno indotto dell'unità di sopravvivenza, e porta in corpo un esemplare di regina.

Tutto il film è pervaso da un'atmosfera cupa e senza speranza, con un fatalismo tragico che aleggia sui personaggi e il dramma interiore di Ripley, ormai svuotata dalla reiterazione esasperata dell'incontro con l'alieno. L'atmosfera tragica e quasi espressionista si fonde perfettamente con lo scenario freddo e disturbante della colonia. Se negli altri episodi la tensione era mitigata da un animus di lotta che riusciva infine a sterzare i film verso una sorta di «lieto fine», *Alien*³ non lascia adito a illusioni di salvezza.

In questo film si assiste a una vera e propria passione dell'eroe. Il film di Fincher, definito dalla critica con l'aggettivo di «dreyerano», mostra effettivamente una Ripley-Giovanna d'Arco che si sacrifica per l'umanità. Non c'è, però, alcuna fede a sostenere Ripley, solo l'accettazione di una sconfitta. Una sconfitta che è tale per entrambe le specie, dato che il sacrificio di Ripley è a sua volta la condanna a morte della regina aliena che cresce dentro di lei. Non mancano i riferimenti religiosi: il fondamentalismo cristiano, apocalittico e millenarista, della setta dei detenuti; Ripley vista come tentazione pericolosa dagli uomini della setta; la posizione a braccia tese, come su una croce, assunta dalla donna mentre attende la morte (da lei richiesta) per mano di Dillon; il fuoco purificatore a cui si affida come vittima sacrificale; la nascita dell'alieno-diavolo, «partorito» da un cane, che avviene proprio durante il funerale della bambina e del pilota morti nel prequel. Il concitato montaggio alternato, che mostra alternati l'omelia e il mostruoso parto, è un ossimoro quasi blasfemo. L'inneggiamento alla resurrezione della carne nel sermone dell'officiante acquisisce un inquietante significato, in cui l'altra faccia della morte non è la resurrezione, ma la nascita di un mostro.

> ***« In** Alien³, **in un tra le scene più tragiche e toccanti della saga, Ripley si consegna al fuoco, trattenendo con sé l'alieno che fuoriesce dal suo torace in un gesto crudele quanto materno. »***

Il film è figlio della temperie degli anni a cavallo tra gli Ottanta e i Novanta. La setta neoreligiosa in cui si sono organizzati i detenuti di Fury 161 è un elemento che si inscrive perfettamente nel contesto di riferimento. Negli anni Novanta si assiste del resto alla proliferazione di rinnovate attenzioni verso pratiche paranormali, fenomeni neoreligiosi o neopagani, culti New Age e millenaristici ed estremismi vari e sincretismi variegati, esacerbati dal progressivo avvicinamento al nuovo millennio. Tutto il film ruota intorno a un tema che è possibile definire di stampo religioso, ma la religione è mostrata come un appiglio ultimo e obbligato necessaria, più che per la salvezza dell'anima, per la sopravvivenza in un presente svuotato e dominato dalla passività. Fincher ci mostra un universo di valori fittizi in un mondo di reietti. L'unico ordine tollerato è quello della setta, i cui principi non sono poi tanto radicati nello spirito degli aderenti, e agiscono piuttosto come mero deterrente a comportamenti che minerebbero la rassegnata convivenza con la realtà della detenzione. L'autorità più sentita è quella del capo spirituale, un santone che ai sermoni unisce metodi punitivi, dove sono probabilmente proprio questi ultimi a garantire l'osservanza dei primi.

A cavallo degli anni Ottanta e Novanta è ancora presente un atteggiamento di diffusa sfiducia verso le autorità e i mass media. Dal 1989 al 1992 assume la presidenza George Bush, la cui politica si pone

in sostanziale continuità con quella precedente, e si concentra su altre due guerre: l'invasione di Panama nel dicembre del 1989 e la «guerra lampo» contro l'Iraq nel gennaio del 1991. La gestione della guerra in Iraq fu attuata alla luce della situazione di sfiducia ereditata dal trauma della guerra in Vietnam. Durante il periodo del conflitto del Golfo si creò una rete d'informazione alternativa per rivelare ciò che i grandi media tacevano.

A fine conflitto la popolarità di Bush calò bruscamente con il deteriorarsi della situazione economica (Zinn, 2007: 408-439). Vediamo così come i temi dell'eclissi del nemico e della sfiducia nelle istituzioni e nel potere costituito siano di incredibile attualità ancora nei primi anni Novanta.

Alien³ contiene almeno due sequenze molto interessanti da questo punto di vista: quella in cui Ripley scende nei sotterranei a cercare l'alieno e la scena dell'incontro tra la protagonista e il Bishop presumibilmente umano, colui che ha fornito il modello per gli androidi che portano il suo stesso volto. Nella prima abbiamo l'esempio più estremo dell'eclissi del nemico: Ripley conosce ormai il suo sistema di mimetizzazione e crede di averlo scovato, ma colpisce quello che si rivelerà poi essere una semplice tubatura. Il suo sgomento nello scoprire l'equivoco e la tensione che scaturisce dalla certezza della sua presenza, unita all'impossibilità di una sua localizzazione, rappresentano la perfetta messa in scena di quel turbamento mimetico. Nella seconda sequenza citata si mostra invece uno dei momenti più delicati dell'intera saga: l'incontro con la delegazione della Compagnia, venuta a «salvare» Ripley da Fury 161.

Come in *Aliens*, il rappresentante dell'istituzione è un essere umano. Stavolta, però, l'incontro si gioca interamente nel terreno dell'*unheimlich*, il Perturbante freudiano (Freud, 1993). La Compagnia manda Bishop a convincere Ripley della propria affidabilità: è il Bishop umano, colui che ha progettato gli androidi a sua immagine e somiglianza, una sorta di creatore originale, figura che rientra perfettamente nei riferimenti religiosi del film. Ma il Bishop di *Alien³* condivide solo il volto con il fidato androide complice di Ripley nel secondo episodio, e la «versione umana» rivelerà presto i suoi reali intenti. A Ripley non rimane altra scelta che il sacrificio, in una tra le scene più tragiche e toccanti della saga: la donna si consegna al fuoco, trattenendo con sé l'alieno che in quel momento fuoriesce dal suo torace, in un gesto crudele quanto materno, disperato come vittorioso.

La serie di *Alien*, alle porte del terzo millennio, propone la visione disperata e negativa di un universo privo di ordine e regole, di un futuro senza lieto fine, facendosi forse specchio, attraverso il mezzo filmico, di un più generale sentimento di disillusione.

Alien Resurrection. L'*altro* siamo noi.

Alien Resurrection, uscito nel 1997 per la regia di Jean Pierre Jeunet, è ad oggi l'ultimo capitolo ufficiale della saga. Il tema più importante è certamente quello della clonazione, elemento presente nel film non più come squisitamente fantascientifico ma come una possibilità assolutamente attuale e reale. Negli anni Novanta la scienza ha compiuto grossi passi avanti in tal senso. I primi esperimenti con esito positivo sulla clonazione di animali risalgono al 1951, ma se in passato la clonazione di soggetti umani era vista solo come ipotesi teorica, neanche troppo rassicurante, il 1993 è stato l'anno del primo esperimento a esito positivo sulla clonazione di embrioni umani (Cfr. Marchesini, 2002).

Anche in questo quarto film troviamo la ri-attualizzazione dei temi cruciali della saga, più che mai rivisitati in chiave contemporanea: il simbolismo della nascita, le metafore uterine, la centralità del corpo, la procreazione, tutti temi sui quali nei precedenti film si giocava la dicotomia umano/alieno. In questo quarto capitolo, però, le opposizioni sono oscurate, si confondono e fondono insieme in un trionfo dell'ambiguità. L'unico carattere chiaramente definito rimane l'ostilità e l'antagonismo degli umani.

Nel futuro di *Alien Resurrection* la famigerata Compagnia non esiste più. Al suo posto, altrettanto tremenda e ancora più potente, troviamo un'altra figura: la divisione militare dei Sistemi Uniti. Questa è riuscita a entrare in possesso degli alieni. In questo film più che mai viene denunciato l'umano. Non ci sono mostri o simulacri di alcun genere a rappresentare la perseveranza senza scrupoli di progetti criminali ai danni della società, non occorre interpretare simbolismi disseminati nella messa in scena per cogliere la denuncia. Si mostra l'umano stesso, il suo persistere nei propri interessi a discapito di altre vite, delle pericolose conseguenze, della comunità intera.

Si potrebbe affermare, con un gioco di parole, che in certe sequenze di Alien Resurrection la *science fiction* perda il suo secondo termine, per rimanere solo *science*. L'impatto più duro e inquietante

ALIEN RESURRECTION

DIRECTED BY JEAN-PIERRE JEUNET

STARRING SIGOURNEY WEAVER
WINONA RYDER
RON PERLMAN
DOMINIQUE PINON
GARY DOURDAN
MICHAEL WINCOTT
BRAD DOURIF

del film, infatti, è dato dal suo essere costruito sul presupposto reale della clonazione: la saga sterza bruscamente, volutamente e senza compromessi, in direzione di interrogativi bio-etici, polemiche sulla sperimentazione, dibattiti sui vantaggi, i rischi e le minacce della genetica, che in quegli anni costituiscono l'agenda privilegiata del mondo scientifico e dei *media*.

Questo non significa affatto, del resto, che il film lanci un semplice monito contro i pericoli della clonazione umana. Ci troviamo, piuttosto, di fronte a un altro esempio di rinnovamento e attualizzazione di temi portanti della contemporaneità, attuato sulla scorta di un ruolo di amplificazione, specchio e analisi delle ansie e delle preoccupazioni del periodo.

I rapporti tra Ripley e gli alieni, durante la serie, si fanno sempre più prossimi, ma nei primi tre film il loro statuto ontologico rimane fortemente contrapposto l'uno all'altro. La caratteristica di *Alien Resurrection* sta proprio nel fatto che i due termini da oppositivi diventano finalmente coincidenti. La Ripley ricreata in laboratorio non è più la stessa: pur ricordando la sua «vita passata» (in una sorta di memoria biologica che coincide con quella del soggetto) è completamente un'altra persona, per metà umana e per metà aliena. La differenza dal personaggio conosciuto nei precedenti capitoli della saga si mostra ancora più profondamente nell'atteggiamento freddo e distaccato che caratterizza la nuova Ripley.

Una delle scene più toccanti del film è sicuramente quella in cui Ripley scopre di essere l'ottavo esemplare di clonazione, imbattendosi nei sette tentativi che l'hanno preceduta. Ripley si trova davanti a una stanza degli orrori: all'interno di teche si trovano immersi dei corpi in cui la parte aliena e quella umana appaiono dolorosamente con-fuse in esseri incompiuti, informi, mostruosi. Ripley, il clone numero otto, fa fuoco con il lanciafiamme, con un'espressione mista tra angoscia, disperazione e disgusto.

Il gesto rievoca la scena della distruzione delle uova aliene in *Aliens*, tingendosi però del dolore e dell'angoscia per la distruzione di esseri impotenti e innocenti. La spersonalizzazione nei puri numeri della lotteria genetica nasconde così la paura della perdita d'identità. Il clone numero otto è identico ma allo stesso tempo diverso dalla Ripley originale. Ai precedenti tentativi è però negata la possibilità di identità, la dignità stessa. La spersonalizzazione e la dignità dell'individuo in quanto essere unico e irripetibile sono questioni bioetiche di assoluta attualità negli anni Novanta, i cui peggiori incubi sono rappresentati magistralmente nell'orrore e nella tragicità scaturiti dalla scena.

Grazie all'esemplare numero otto, in Alien Resurrection l'avvicinamento tra Ripley e l'alieno si è ormai compiuto definitivamente. I DNA dei due si sono fusi dando alla luce una Ripley wonder woman, dalla straordinaria forza fisica e dal sangue acido alieno, madre e insieme sposa della regina aliena. La clonazione di Ripley ha provocato significative mutazioni anche nella biologia dell'alieno: la regina è dotata di una sorta di apparato riproduttivo femminile e mette al mondo un essere dalla morfologia spiccatamente umana. Il newborn, appena messo alla luce, uccide la regina aliena, riconoscendo Ripley come madre e sancendo definitivamente col suo gesto matricida l'avvenuta fusione di quest'ultima con la specie aliena.

> *« I rapporti tra Ripley e gli alieni, che durante la serie sono sempre più prossimi ma restano fortemente oppositivi, in* **Alien Resurrection** *arrivano finalmente a coincidere. »*

L'elemento che contraddistingue il personaggio di Ripley è la forte ambiguità che si palesa nella stessa identità di genere, per cui ad un aspetto più spiccatamente femminile si affianca e contrappone un atteggiamento duro e cinico che si allontana totalmente dalla caratterizzazione umana e materna. L'ambiguità lavora a livello ontologico, con una Ripley metà aliena e metà umana, in cui il meticciato si manifesta nell'ambiguità dei rapporti con entrambi gli esemplari delle due specie di cui è parte: l'atteggiamento distaccato e cinico con gli umani, e l'atteggiamento combattuto tra amore e odio con gli alieni.

L'ambiguità del legame con gli alieni viene mostrato in particolare nella scena finale: Ripley è combattuta tra la propria residuale coscienza umana e l'istinto materno verso il newborn, legame controverso per via di quella stessa umanità. Sottilmente ambiguo è anche il rapporto con la droide Call: la complicità tra le due donne è velata da una sorta di ambiguità sessuale che rimane, però, sempre sullo sfondo, solo suggerita.

Alien Resurrection resta fedele alla saga, costruendo un universo dominato dall'immagine della maternità e della nascita. L'elemento della femminilità sottolineato dal ruolo attivo della donna come motore dell'azione è, in questo film, accentuato dalla presenza della *gynoid* Call, una sorta di co-protagonista femminile. La presenza di un droide femminile è un elemento innovativo per la saga che si inscrive comunque perfettamente nel discorso filmico generale, andando a chiudere il percorso di «mutazione» attraversato dai droidi: dal tradimento di Ash alla complicità di Bishop, fino alla perfezione di Call.

La *gynoid* è un essere artificiale talmente perfetto da poter provare sentimenti umani, aspetto anche questo che veicola una critica alla razza umana, ormai del tutto corrotta. Call è infatti un prodotto dell'intelligenza di altri droidi, contraddistinta da una natura compassionevole e sensibile, qualità non più appartenente agli umani del tempo di Alien Resurrection. Le due «donne» sono accomunate dall'essere entrambe altre rispetto alla razza umana. Tale condizione è evidenziata nella scena di chiusura in cui entrambe, guardando la Terra, esplicitano il loro stato di straniere per quel mondo.

Alien Resurrection chiude la saga con un inquietante stravolgimento dei ruoli in cui è l'alterità a rappresentare i valori dell'umanità. I rappresentanti di quest'ultima non sono più portatori di valori giusti: sono svuotati della benché minima traccia di sensibilità. Dall'equipaggio pirata della Betty, con il suo carico di sacrifici umani, al personale dell'Auriga, con il suo allevamento di morte, il film mostra un futuro agghiacciante, in cui sono le macchine a incarnare i buoni che salveranno la Terra: un organismo sintetico, fabbricato da altri droidi, è l'unico rappresentante di un'umanità caotica e svuotata.

È quindi interessante notare come la saga si chiuda con due figure femminili, seppur non umane. Nel film, se una speranza di salvezza è concessa, questa è da affidare interamente a una figura dell'alterità.

Letture ulteriori

Alonge, G., Menarini, R., *Le guerre immaginarie*, in Alonge-Menarini-Moretti, *Il cinema di guerra americano 1968-99*, Le Mani, Genova, 1999.

Calabrese, O., *Una nuova teratologia*, in Adornato, F. (a cura di), *Eroi del nostro tempo*, Laterza, Roma-Bari, 1986.

Canova, G., *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2004.

Clastres, P., *Archeologia della Violenza*, in Revelli, M., *Le due destre*, Bollati Boringhieri, Torino, 1996.

Freud, S., *Il Perturbante* [1919], Theoria, Roma, 1993.

Goldmann, A., *Le donne entrano in scena. Dalle sufragette alle femministe*, Giunti-Casterman, Firenze, 1996 (tit. or., *Les Combats des femmes*, Casterman, Tournai, 1996).

Kuhn, A. (edited by), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Verso, London, 1990.

Id., *Alien Zone II. The spaces in science-fiction cinema*, Verso, London -New York, 1999.

La Polla, F., *Ridley Scott – Alien*, in «Cineforum» n. 191, gennaio-febbraio 1980.

Id., *L'alieno e l'ideologia*, in «Bianco & Nero» n. 3-4, 1996.

Id., *Stili americani. Autori, generi, film nel cinema hollywoodiano del Novecento*, Bonomia University Press, Bologna, 2003.

Marchesini, R., *Post-Human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002.

Menarini, R., *Il cinema degli alieni*, Falsopiano, Alessandria, 1999.

Menarini R., *Visibilità e catastrofi. Saggi di teoria, storia, critica della fantascienza*, Edizioni della Battaglia, Palermo-Firenze, 2001.

Zinn, H., *Storia del popolo americano. Dal 1492 a oggi*, Il Saggiatore, Milano, 2007 (tit. or., *A People's History of the United States*, Harper Perennial, New Yok, 2003).

GORGÒN
WWW.GORGONMAGAZINE.COM

MARCO TETI

ORIZZONTI E DISATTESE

Percorsi distopici dalla letteratura al cinema

\+ CASE STUDY: WHEN MEDIA COLLIDE
| *Heinlein Vs. Verhoeven* |

Metropolis,
Fritz Lang, 1927

È alquanto indicativo il fatto che, da un punto di vista storico, la data di nascita di quel genere narrativo che si è soliti definire fantascienza e quella della cosiddetta anti-utopia o distopia coincidano. O, almeno, così sembrerebbe, visto che, com'è risaputo, l'elaborazione della sua antitesi, l'utopia, si può fare risalire al Rinascimento, un'epoca in cui le speculazioni su di una società ideale informa il pensiero di filosofi quali Moro, Bacone o, per rimanere in ambito italiano, Campanella; mentre il concetto di distopia sociale pare prendere forma, paradossalmente, molto più di recente, alla fine dell'Ottocento, in un periodo che fa ciecamente dell'evoluzione e del progresso scientifico-tecnologico e, di conseguenza, sociale, il proprio cavallo di battaglia.

L'anti-utopia esprime tutto il disagio dovuto alle promesse disattese dal suddetto progresso, il quale fa tutt'altro che realizzare o rendere concreta l'idea tutta «rinascimentale» di società. Chi sviluppa e porta alle estreme conseguenze un discorso di questo tipo è il «fondatore» (o almeno uno dei fondatori) della letteratura fantascientifica: Herbert George Wells. Già ne *La macchina del tempo* (*The Time Machine*), pubblicato tra il 1894 e il 1895, nonché nel meno celebre *Quando il dormiente si sveglierà* (*When the Sleeper Wakes*, 1899), compaiono scenari, figure e soprattutto, temi specifici dell'opera wellsiana che forniscono spunti e fanno da modello per coloro che, più tardi, si cimenteranno nella narrativa fantascientifica nel tentativo di tratteggiare società «corrotte» e involute; distopiche, per l'appunto.

PRIMO MOVIMENTO. LA LETTERATURA

Già nei primi lavori di Wells, in seguito assurti giustamente a imprescindibili classici del genere, è possibile ritrovare situazioni e temi ricorrenti di quel filone che si può definire come distopico: abnorme e selvaggia urbanizzazione; invadenza dei mezzi di comunicazione di massa, i quali fungono da veicoli di propaganda di spietati regimi dittatoriali che opprimono il proletariato; struttura sociale articolata gerarchicamente; contrapposizione tra classe dominante e dominata (di consueto il proletariato industriale). Le riflessioni sui pericoli insiti nello sviluppo incontrollato del progresso scientifico e, soprattutto, nell'appropriazione e nello sfruttamento della tecnologia da parte di disumani regimi totalitari, sono alla base e al centro anche dei romanzi *R.U.R.* (id.), dato alle stampe nell'anno 1921, e *Noi* (*My*), pubblicato nel 1924, rispettivamente del cecoslovacco Karel Capek e del sovietico Eugenji Zamjatin, i primi scrittori ispirati, più o meno direttamente, dall'opera di Wells. Per non parlare dei celeberrimi 1984 (id., 1949) di George Orwell e de *Il nuovo mondo* (*Brave New World*, 1932) di Aldous Huxley, opere che danno corpo ad una paranoia che è al contempo individuale e collettiva.

« Il concetto distopico germina nelle alte promesse scientifiche, tecnologiche e sociali, che le opere di Welles, Capek, Zamjatin Orwell e Huxley rivoltano in una paranoia che è al contempo individuale e collettiva.»

Tra coloro che maturano dei debiti nei confronti della tematica e della poetica wellsiana figurano certamente anche gli scrittori che operano mirabilmente negli Stati Uniti tra la metà degli anni Trenta e gli anni Cinquanta, i cui racconti appaiono sulle riviste specializzate nella letteratura fantascientifica. Tali riviste costituiscono un terreno di confronto e di scambio continuo tra autori che paiono accomunati da un comune sentire prima ancora che da scelte stilistiche.
La cosiddetta fantascienza sociologica, infatti, favorita e promossa dalla rivista «Astounding Science Fiction» sin dalla seconda metà degli anni Trenta e dalla rivista «Galaxy Science Fiction» negli anni Cinquanta, mette in luce (a volte con tono crudamente realistico e nichilista, più spesso prediligendo il registro paradossale e grottesco tipico della satira di costume) l'influenza esercitata sull'uomo dalla tecnologia, ponendo delicate questioni di ordine morale.

L'opera più conosciuta, emersa da questo magma incandescente, forse persino la più matura e compiuta, è *Farhenheit 451* (id., 1951) di Ray Bradbury. In virtù di quanto appena affermato appare dunque innegabile che anche la *Golden Age* della narrativa americana di fantascienza sboccia e matura all'insegna del pessimismo wellsiano. Uno splendido esempio, in tal senso, è dato dalla ricca e stimolante produzione firmata da Philiph K. Dick, su cui ci soffermeremo presto.

Nei decenni successivi, in cui un accentuato sperimentalismo formale sembra voler bilanciare una palpabile involuzione ideologica e di valori, non ci si discosta molto dalle solide coordinate descritte. La direzione tracciata da Wells e dai suoi estimatori-emulatori è naturalmente seguita anche da quegli scrittori attivi sin dagli anni Ottanta, William Gibson in testa. Ed è proprio a Gibson che si deve la creazione di quel prolifico filone fantascientifico battezzato con il nome di cyberpunk.

SECONDO MOVIMENTO: IL CINEMA.

Le illustrazioni cinematografiche di universi distopici, dal canto loro, prendono il via sotto il segno della polemica. Fritz Lang, autore della più rilevante tra di esse se non la prima in assoluto, *Metropolis* (id., 1927), viene infatti apertamente accusato di plagio da H. G. Wells, il quale, com'è facile intuire, rappresenta uno dei principali numi tutelari anche della anti-utopia cinematografica.

Il capolavoro del regista tedesco, ovviamente, è capace di segnare con il proprio spettacolare apparato visivo l'immaginario collettivo di parecchie generazioni, e non può certo essere ridotto alla somma di fonti e materiali eterogenei attraverso i quali è stato composto, opere di Wells incluse. Più che altro, a venire sottolineata pare essere una certa affinità tra la disillusa poetica del cineasta tedesco e quella dello scrittore inglese. Quest'ultimo riattizza il fuoco della polemica a dieci anni di distanza dall'uscita di Metropolis, esattamente nel 1936, anno in cui viene chiamato a collaboratore, nel ruolo di sceneggiatore, al film di William Cameron Menzies *La vita futura,* conosciuto in Italia anche con il titolo di *Nel 2000 guerra o pace* (*Things to Come*), un ambizioso adattamento del suo romanzo *The Shape of Things to Come* (1933).

La rappresentazione di una società distopica nei trent'anni successivi è affidata a uno sparuto gruppo di opere che annovera produzioni a basso costo (*L'ultimo uomo della terra* di Ubaldo B. Ragona e Sidney Salkow, del 1963, tratto dal celebre romanzo di Richard Matheson *I Am Legend,* pubblicato nel 1954) e semi indipendenti (l'avanguardistico *La jetée* di Chris Marker, sempre del 1963) e produzioni industriali: *L'uomo che visse nel futuro* (*The Time Machine*) di George Pal (ricavato nel 1960 dalla omonima opera letteraria di Wells), *Farhenheit 451* (id., 1966) di François Truffaut (adattamento cinematografico del romanzo omonimo di Bradbury) e *Il pianeta delle scimmie* (Planet of the Apes, 1968) di Franklin J. Schaffner. Le riflessioni e gli ammonimenti anti-utopici vengono portati alquanto sporadicamente sullo schermo anche negli anni Cinquanta, un decennio in cui si realizzano numerosi film di genere fantascientifico. La cosa risulta alquanto strana se si pensa che buona parte di questi lungometraggi, alcuni anche di pregevole fattura, risente di un'atmosfera plumbea e oppressiva, ingenerata dalla cosiddetta «guerra fredda» e dalla paura della distruzione totale, opportunamente occultata e sottoposta a processo di metaforizzazione. A pesare è anche lo spaventoso contesto geo-politico dell'epoca, con la rigida divisione del mondo in due blocchi ideologicamente contrapposti. Anche la narrativa di Wells esprime timori e dilemmi tipici del periodo storico in cui matura.

Per la codificazione del vero e proprio filone distopico in ambito cinematografico bisogna attendere gli anni Settanta: pellicole rientranti nel suddetto filone vedono la luce soprattutto nella prima parte del decennio. Tra queste, meritano certamente di essere citate il seminale *L'uomo che fuggì dal futuro* (*THX 1138,* 1971) di George Lucas e *Il dormiglione* (*Sleeper,* 1973) di Woody Allen. Allen, alla stregua di un Vonnegut in ambito letterario, parodizza i mondi distopici copiosamente messi in scena nel periodo sopra indicato.

« Il concetto distopico germina nelle alte promesse scientifiche, tecnologiche e sociali, che le opere di Welles, Capek, Zamjatin, Orwell e Huxley rivoltano in una paranoia che è al contempo individuale e collettiva.»

Il 1982 è un anno fondamentale per lo sviluppo dell'anti-utopia cinematografica, non solo dell'epoca ma di tutti i tempi. Si tratta infatti dell'anno d'uscita di *Blade Runner* (id.) di Ridley Scott, trasposizione del romanzo di Philip K. Dick *Il cacciatore di androidi* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?,* 1968), in Italia designato dopo il successo riscosso dal film proprio dal titolo di *Blade Runner* o da quello di *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?.*

La consapevole combinazione di svariati mezzi espressivi operata sul piano linguistico, le eccezionali invenzioni a livello scenografico e più in generale visivo (in questo caso debitrici nei confronti di Metropolis) e l'accostamento all'opera o meglio alla poetica di Dick sono i tratti distintivi non solo del film di Scott, ma di buona parte del cinema e della letteratura successivi, che si interrogheranno sull'ambiguità dei rapporti tra realtà e finzione (come fa lo scrittore americano, i cui lavori sono spesso adattati per il grande schermo) e sull'istituzione quasi ontologica di mondi «altri», di universi alternati.

Tra coloro che recepiscono meglio e assimilano la lezione di Dick in ambito cinematografico vi sono registi culturalmente molto distanti da lui. Parliamo chiaramente di Katsuhiro Otomo e Mamoru Oshii, autori rispettivamente di *Akira* (id., 1989) e di *Ghost in the Shell* (id., 1995). Vale a dire, di due capolavori del cinema d'animazione e di due straordinarie distopie cyberpunk.

Perfino film decisamente più innovativi e «puramente cinematografici» quali *Agente Lemmy Caution, missione Alphaville* (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965) di Jean-Luc Godard, *Brazil* (id., 1985) di Terry Gilliam o il già menzionato *L'uomo che fuggì dal futuro* non possono fare a meno di rifarsi alle apocalittiche antiutopie delineate da Zamjatin, Huxley, Orwell e Bradbury.

Come si è sostenuto in questa sede, le cose cambiano decisamente dalla comparsa di *Blade Runner*; tant'è che gli scrittori di fantascienza affermatisi tra gli anni Ottanta e Novanta hanno proprio nel film di Scott (e di riflesso anche nell'opera di Dick, è bene ricordarlo) uno degli imprescindibili modelli di riferimento.

« Prima dell'arrivo di Blade Runner, sono i testi letterari a costituire il quasi inesauribile serbatoio da cui quelli cinematografici attingono trame, personaggi e soluzioni narrative. »

SCAMBI, PRESTITI E OMOLOGIE

Esiste quindi un'antica e consolidata relazione tra il filone distopico letterario e quello cinematografico. Non è però facile, da un punto di vista tematico, linguistico e estetico, parlare di vero e proprio, sistematico interscambio. Almeno fino agli anni Ottanta, infatti, temi, motivi, figure e articolazioni strutturali tipiche muovono in una sola direzione: quella che parte dalla letteratura e arriva al cinema. Sono i testi letterari, in pratica, a costituire il quasi inesauribile serbatoio da cui quelli cinematografici attingono trame, personaggi e soluzioni narrative.

La pratica dell'adattamento cinematografico di romanzi più o meno noti manifesta questa tendenza evidenziando il legame non proprio di reciproca dipendenza stabilitosi tra le due forme espressive; e la soltanto relativa autonomia del cinema sotto l'aspetto contenutistico. La cosa appare in effetti alquanto bizzarra se si considera il fatto che da un punto di vista strutturale non si può certo parlare di derivazione o filiazione, semmai di omologia tra distopia sociale letteraria e cinematografica; un'omologia che si riscontra nella congenita similarità di situazioni e protagonisti oltre che, naturalmente, dell'impianto strutturale.

Pare quindi la letteratura fantascientifica, ma non solo quella, a dover combattere la battaglia di «retroguardia» in cui il cinema di genere fantascientifico (ma non solo) è stato impegnato per buona parte del secolo scorso. Una tendenza che appare confermata dai filoni fantascientifici impostisi negli ultimi anni, i quali, se da una parte recuperano la tradizione avventurosa della fantascienza delle origini (e' il caso del cosiddetto *steampunk*, i cui racconti sono spesso ambientati in un periodo storico compreso tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento), dall'altra mutuano linguaggi provenienti da mezzi espressivi quali il fumetto (soprattutto giapponese), l'animazione e il videogioco che, come il cinema, privilegiano in primo luogo l'aspetto visivo.

Original Artwork
- Samuel Jagoda -
www.ingruo.net

CASE STUDY

WHEN MEDIA COLLIDE

| *Heinlein Vs. Verhoeven* |

a cura di Marco Teti

L'ambiguità tipica delle attuali produzioni narrative ascrivibili al filone distopico sul piano degli intenti morali e dei messaggi relativi alla sfera dei valori rimanda al processo di assopimento in cui si tenta di coinvolgere il senso critico degli individui ormai da qualche decennio. Inteso morinianamente come principale strumento linguistico preposto alla autorappresentazione dell'edificio e del corpo sociale, il cinema costituisce il campo espressivo in cui risulta possibile cogliere ciò in maniera chiara.

Senza volersi necessariamente e idealmente riallacciare ai postulati della Scuola di Francoforte, da numerosi lungometraggi cinematografici odierni appartenenti al genere (o sotto-genere) della fantascienza distopica emergono senza dubbio il tentativo di operare un appiattimento o meglio una omologazione del gusto estetico e la volontà di disattendere qualsiasi tipo di richiesta etico-civile avanzata dallo spettatore.

Al centro della questione si colloca quindi la relazione stabilitasi tra l'opera o con maggiore esattezza il dispositivo linguistico-comunicativo al quale essa rinvia e il pubblico. Il punto focale è la ri-assegnazione ai fruitori del ruolo di passivi riceventi dei messaggi ideologici sottesi al film (o al fumetto, o al romanzo oppure al videogioco); una ri-assegnazione attuata per la verità con fatica e perlopiù blandendo ad arte il narcisismo del fruitore, il quale spesso, troppo spesso, confonde la partecipazione attiva con il raggiungimento del warholiano «quarto d'ora di celebrità».

La situazione che stiamo vivendo per certi versi appare simile a quella del secondo dopoguerra sotto il profilo culturale e della libertà individuale. In tale periodo storico, ormai è risaputo, le intime paure avvertite degli autori specializzati nella letteratura fantascientifica rientrante nel filone distopico prendono improvvisamente un aspetto preciso e si materializzano nel mondo reale. Più che di paure bisogna parlare forse di autentici incubi, generati e alimentati dalla svolta autoritaria impressa alle politiche sociali rilevabile anche negli Stati retti da forme di governo democratiche.

Un caso di particolare interesse e esemplarità nel quale si mettono a confronto configurazioni testuali, pratiche produttive e aspetti culturali e ideologici riferibili a epoche diverse, come gli anni Cinquanta e Novanta, è costituito da *Fanteria dello spazio*, celebre romanzo di Robert Heinlein adattato per il cinema da Paul Verhoeven.

Sono molteplici, e tutti più o meno comprensibili, i motivi che ritardano l'adattamento cinematografico del celeberrimo e controverso Fanteria dello spazio (il cui titolo originale è *Starship Troopers*). Il romanzo, scritto da Robert Anson Heinlein, in assoluto uno dei più importanti e celebri narratori di fantascienza, viene pubblicato nell'anno 1959.

Per la trasposizione su grande schermo bisogna, pertanto, attendere quasi quaranta anni. È infatti solo nel 1997, dopo numerosi tentativi falliti, che il bizzarro regista Paul Verhoeven riesce a portare a termine un'operazione la cui portata è evidentemente enorme e quasi spropositata, sul piano ideologico prima ancora che produttivo e finanziario.

Il motivo per cui registi e produttori, pur interessati, sembrano inizialmente desistere da una trasposizione filmica del romanzo non è certo esclusivamente il notevole dispendio economico che si richiederebbe per non rendere impossibile la rappresentazione in termini degnamente spettacolari, se non verosimili, del contesto iper-tecnologico in cui si svolgono le appassionanti e furiose battaglie raccontate da Heinlein.

C'è anche, probabilmente, un certo timore nell'affrontare un testo dalle tematiche scabrose e, forse, anacronistiche, come quella della valorizzazione di un sistema ideologico e sociale attraverso il sacrificio e la presa di coscienza; della necessaria e conseguente militarizzazione del suddetto sistema, in quanto guerra e violenza costituiscono il motore del mondo e dell'esistenza; nonché un orientamento politico-ideologico che certamente non appare poco marcato.

Le ragioni alla base della trasposizione cinematografica di *Fanteria dello spazio* sono molteplici. Tra di esse sembra occupare un posto rilevante l'attitudine, manifestata sin dagli anni Ottanta da sceneggiatori e cineasti, a attingere figure, soluzioni compositive e trame da fonti narrative costituite per lo più da romanzi e film realizzati nella prima metà del Novecento. Un ruolo di importanza ancora maggiore viene ricoperto da una tendenza piuttosto diffusa negli anni Novanta in campo cinematografico.

Tale tendenza coincide con il recupero, in chiave nostalgica, di vicende e personaggi delineati da produzioni letterarie oppure da film di genere fantascientifico usciti in un arco temporale compreso tra gli anni Trenta e gli anni Cinquanta. In una epoca contraddistinta da una forte crisi creativa nonché dall'impossibilità di tenere il passo e restituire adeguatamente in termini di rappresentazione artistico-spettacolare il vertiginoso progresso avvenuto sia in

campo scientifico che tecnologico, una simile operazione di recupero nasce dal desiderio di rendere un affettuoso omaggio a autori, letterari e cinematografici, dotati di grande inventiva e soprattutto di uno straordinario talento affabulatorio.

Il film di Verhoeven si configura immediatamente, almeno a livello superficiale, come un discorso autonomo che prende in prestito figure, eventi e ambientazioni futuribili con l'intento quasi dichiarato di confutare, di mettere in discussione le premesse e gli obiettivi del libro di Heinlein. L'approfondimento dell'analisi conduce tuttavia all'individuazione dell'autentico scopo che il regista pare prefiggersi: lanciare accuse all'odierno sistema sociale americano muovendo appunti a quei lungometraggi che seguono la tendenza indicata da alcuni studiosi con l'appellativo di «nostalgica», a cui abbiamo in precedenza accennato.

Verhoeven sembra attaccare così film come *Armageddon – Giudizio finale* (*Armageddon,* 1997) di Michael Bay oppure *Independence Day* (Id., 1996) di Roland Emmerich che celebrano in modo acritico la narrativa fantascientifica prodotta negli anni Quaranta e Cinquanta e danno l'impressione di ignorare o addirittura di accettare i precisi presupposti ideologici sui quali essa è fondata. Quanto finora enunciato pare sufficiente a lasciare intendere la fecondità di un approccio di tipo comparativo, ovvero che privilegia l'accostamento e il confronto (ma anche il contrasto, tenuto conto delle forti componenti polemiche) tra il testo letterario e quello cinematografico. Si tratterebbe in questo senso di due interpretazioni radicalmente differenti non soltanto del medesimo racconto ma, soprattutto, del sistema politico, ideologico e di valori all'interno del quale il racconto stesso, la storia illustrata, nasce e sviluppa.

La distanza tra l'opera di Heinlein e quella di Verhoeven è dunque innanzitutto di carattere storico. Il cosiddetto romanzo di formazione è la categoria narrativa a cui si può sicuramente ascrivere il testo di Heinlein, il cui interesse è mettere in luce il processo tortuoso e sofferto attraverso il quale cresce e matura il protagonista, il ricco rampollo Johnny Rico. Ci teniamo a precisare che il *bildungsroman,* o romanzo di formazione, costituisce il genere letterario in cui si inserisce un cospicuo numero di opere firmate da Heinlein. Nel periodo che va all'incirca dalla seconda metà degli anni Quaranta all'inizio degli anni Sessanta buona parte dei libri realizzati dallo scrittore è indirizzato a un pubblico composto in prevalenza da bambini e adolescenti. Gli intenti perseguiti dai libri in questione, nei quali vengono raccontate edificanti e avventurose vicende, sono come si evince innanzitutto di ordine educativo, pedagogico. In origine anche Fanteria dello spazio viene indirizzato a lettori d'età adolescenziale.

Il romanzo suddetto inaugura la fase matura della carriera di Heinlein, quella in cui egli segue progetti più personali e sentiti. Esso viene rifiutato dall'editore a causa delle scabrose tematiche trattate o con maggiore precisione a causa della delicatezza e della complessità, sul piano morale come su quello civile, dimostrate dagli argomenti affrontati: il raggiungimento piuttosto faticoso e il riconoscimento di una identità sociale, l'affermazione del principio dell'individualismo e al contempo la sua subordinazione a quello della fedeltà nei confronti della patria.

La riflessione sviluppata a partire dalla lettura di *Fanteria dello spazio,* come consuetamente accade nei lavori di Verhoeven, si traduce in una satira di costume abbastanza feroce il cui merito fondamentale è quello di porre l'accento - al fine di indagare, più che deridere - sull'aspetto ideologico del romanzo trasposto e, crediamo, di buona parte di quella fantascienza che si può definire classica.

« Sarebbe certamente sbagliato definire reazionari, o anche solo conservatori, la produzione e il pensiero di Heinlein, che sembra manifestare piuttosto, a più riprese, una sarcastica e amarissima disillusione. »

Verhoeven coglie l'attualità del pensiero di Heinlein e soprattutto la capacità mostrata dallo scrittore nell'elaborare concetti che vanno in controtendenza rispetto a quelli di consueto formulati tra gli anni Quaranta e gli anni Cinquanta nel dominio della fantascienza letteraria. Gli universi di finzione delineati da Heinlein non esibiscono un manicheismo troppo rigido; in essi la divisione tra il bene e il male non appare cioè eccessivamente netta. Il mondo narrativo descritto dall'autore, che rimanda per via metaforica a quello reale, è dominato da una certa vaghezza per quel che concerne i valori di riferimento e la fede politica manifestata.

A nostro avviso Verhoeven evidenzia ciò. Perseguendo fini al contempo ludici e per così dire etici

egli mette in atto la pratica più diffusa o meglio peculiare non solo del cinema ma dell'intera industria culturale contemporanea, quella del ri-uso, e accentua la paradossalità (nonché l'involontaria comicità grottesca) della dimensione posseduta dalle situazioni e dai protagonisti ritratti in *Fanteria dello spazio*.

Il nocciolo della questione, preannunciato e vagamente accennato in precedenza, è proprio questo. La visione del mondo di Heinlein, ciò che in termini più generici e filosofici si può chiamare poetica, traspare senza ombra di dubbio in *Fanteria dello spazio* e dà sostanza all'universo diegetico. In questo senso l'opera letteraria analizzata in questa sede, pur ovviamente non riducibile ad una sorta di pamphlet politico, veicola le idee, le convinzioni, in una parola, il credo dello scrittore, il cui orientamento sotto il profilo ideologico appare piuttosto ambiguo e di difficile definizione. Nel corso della propria vita Heinlein attua scelte politiche non sempre coerenti e a volte contraddittorie: inizialmente vicino alle posizioni espresse da alcuni esponenti del partito democratico e affascinato a quanto pare dalle proposte avanzate dai movimenti di ispirazione socialista egli dichiara in più occasioni di provare una sincera avversione nei confronti della dottrina e dell'apparato di valori specifici del comunismo.

Questo emerge con evidenza dagli eventi che lo scrittore illustra, i quali sono spesso incentrati sul tema della libertà individuale e prendono in esame il significato assunto e la funzione svolta dalle istituzioni, quella statale e quella religiosa in primo luogo, nelle ipotetiche società del futuro.

Da un punto di vista critico e valutativo risulta quindi senza dubbio sbagliato affibbiare l'etichetta di reazionari, o anche solo di conservatori, alla produzione e al pensiero di Heinlein, il quale sembra manifestare piuttosto, a più riprese, una sarcastica e amarissima disillusione.

Oltre allo stile di scrittura alquanto diretto, per non dire colloquiale, e alla prefigurazione di avvenimenti storici futuri, una delle innovazioni apportate da Heinlein che influenza in maniera profonda e duratura gli autori (coevi e successivi) specializzatisi nella letteratura di genere fantascientifico corrisponde non a caso all'ambientazione dei racconti descritti in astronavi o veicoli spaziali di dimensioni gigantesche equivalenti a autentici microcosmi, a mondi autosufficienti nei quali i personaggi sono destinati a trascorrere l'intera esistenza. Il trauma psicologico causato dalla instabilità di una vita erratica, priva di effettive radici, può essere per Heinlein superato attraverso il sacrificio, la dedizione e soprattutto la disciplina, i principali valori che egli apprende e interiorizza frequentando l'accademia navale negli anni Venti e prestando servizio nell'esercito durante la Seconda Guerra Mondiale. Tali valori traspaiono con chiarezza dalle opere dello scrittore.

È proprio sul terreno della disillusione, del resto, che l'autore americano incontra paradossalmente Paul Verhoeven, le cui concezioni (moderatamente?) progressiste si palesano già ad una prima, superficiale occhiata dei film realizzati. Riprendendo il discorso relativo alla distanza storica che separa le due opere prese in esame, allora, possiamo affermare che mentre l'intenzione di Heinlein è quella di spingere l'individuo ad agire e rendere concreti, anche a costo della vita, valori e ideali su cui si fonda una certa società, quella del cineasta è quella di evidenziare l'impossibilità, storicamente e tragicamente comprovata per l'uomo, di incarnare idee e valori sociali.

Verhoeven estremizza a tal punto alcuni elementi della proposta di Heinlein – che avrebbero portato certe interpretazioni a parlare di coercizione e fascismo – da ribaltarli completamente. Lasciando spazio alla più personale e caratteristica cifra estetica, infatti, Verhoeven irride magistralmente chiunque pensasse di avvicinarsi in questi alla sua opera come, implicitamente, a quella dello scrittore.

I cinegiornali che pubblicizzano l'arruolamento nell'esercito o in un qualsiasi altro corpo militare, che illustrano in tono ironico e grottesco la propaganda da regime totalitario, vanno annoverati tra le invenzioni narrative (ma anche visive) più riuscite e emblematiche, nonché causticamente ironiche, dell'intero film.

Questi cinegiornali riprendono sin dal titolo, in chiave umoristica, *Why We Fight* (1942-1945), la più famosa serie creata negli Stati Uniti composta da film utilizzati per la propaganda bellica. Più che il cinema di propaganda in Fanteria dello spazio il ragionamento riguarda il cinema di genere bellico. Il riferimento a *Why We Fight* è tuttavia da considerare tutt'altro che casuale. Il lungometraggio diretto da Verhoeven è configurabile come una sorta di parodia a tratti impietosa del film di guerra, del war movie, le cui situazioni e i cui personaggi tipici vengono sovente richiamati mediante i procedimenti linguistici della allusione e (in misura minore) della citazione. Il regista adotta in maniera dichiarata un registro comico-grottesco, che non smorza gli accesi toni

polemici e si sofferma in particolare sul *war movie* americano degli anni Cinquanta, nel quale rintraccia gli stessi contenuti tematici e soprattutto l'analogo assetto ideologico posseduto all'epoca dalle opere filmiche (o letterarie) di genere fantascientifico. Il film di guerra prodotto nel decennio sopra indicato rinvia in modo inequivocabile al contesto politico e culturale in cui è inserito senza bisogno di ricorrere, come fa quello fantascientifico, allo strumento retorico della metafora. Anche esso dunque tratteggia un mondo di finzione rigorosamente dicotomico nel quale il principio del bene (in perenne contrasto con quello del male) può essere incarnato soltanto da soldati o più in generale da individui di nazionalità statunitense.

Verhoeven inverte le polarità di questo asse dicotomico di natura morale e attribuisce il segno negativo ai rappresentanti della società americana, o con maggiore correttezza occidentale. Egli opera insomma con abilità un ribaltamento dei ruoli simbolici assunti dai personaggi e inquadra gli avvenimenti riportati dalla prospettiva dei «cattivi». A tal proposito risulta emblematico il fatto che negli Stati Uniti rappresentati in *Fanteria dello spazio* viga un regime politico di tipo totalitario (esteso all'intero continente sudamericano) non dissimile da quello nazista. La serie di cinegiornali intitolata *Why We Fight* crediamo abbia nel film il compito di denunciare ciò, al pari dell'esplicito uso di una iconografia nazista rinvenibile soprattutto nelle scenografie e nei costumi. Essa segnala l'accostamento effettuato sotto il profilo ideale tra la società tedesca degli anni Trenta dominata dalla dittatura nazionalsocialista e quella americana, sia attuale che degli anni Cinquanta.

Le critiche per nulla velate mosse da Verhoeven sono in definitiva rivolte all'anima conservatrice più retriva (e intimamente radicata) degli Stati Uniti, una nazione con la quale è possibile identificare tutto il mondo occidentale vittima del proprio apparato finanziario; una nazione in cui oggi come nel secondo dopoguerra gli spot televisivi tendono a sostituire la realtà e la formula dello slogan promozionale si impone nell'ambito della comunicazione pubblica.

Il cineasta rileva e sottolinea che le notevoli scoperte scientifiche e l'enorme sviluppo tecnologico avvenuti nel corso di quaranta anni non hanno affatto eliminato la discriminazione razziale né la diseguaglianza delle persone sul piano economico e dei diritti civili.

Nella versione letteraria di *Fanteria dello spazio* viene adottato il punto di vista di Johnny Rico, in modo tale che la figura del narratore, e cioè di colui che minuziosamente descrive gli avvenimenti, corrisponda a quella del personaggio principale del romanzo.

Optando per una narrazione in prima persona, Heinlein punta chiaramente a rafforzare il senso di realismo degli accadimenti o, per essere più corretti, il naturalismo stilistico dell'opera. La scelta espressiva di Verhoeven, invece, cade su di una narrazione in terza persona, più discreta e oggettiva. Le situazioni portate in scena, in tal modo, non risultano più filtrate dallo sguardo di nessuno, neanche del protagonista, e consentono un'analisi e/o una parodia abbastanza obiettive. Il regista, in pratica, concentra l'attenzione sui presupposti ideologici che stanno alla base del romanzo e mette da parte volutamente il coinvolgimento emotivo che risulterebbe favorito da una comunicazione diretta tra lettore (o spettatore) e personaggio/narratore di cui, invece, si sottolinea così la fatuità, l'incoscienza e la quasi connaturata immaturità.

Il Johnny Rico del film non è più l'antieroe o, meglio, l'eroe malgré lui immaginato da Heinlein, bensì un ragazzotto medio americano, belloccio e sciocco, le cui tribolazioni sono di ordine amoroso e sessuale, non certo etico, e che sembra uscito da una delle innumerevoli soap-opera destinate ad un pubblico di adolescenti. La fiction seriale televisiva, non a caso, costituisce proprio uno dei principali referenti di *Fanteria dello spazio*, in quanto l'autore identifica in essa uno degli indici della capillare falsificazione, della mistificazione della realtà operata su larga scala e a più livelli.

La distanza tra le due versioni di Fanteria dello spazio è, per concludere, semplicemente ed esattamente quella che separa l'apparato concettuale di uno scrittore e di un regista radicati nel proprio tempo: ovverosia, quella che intercorre tra gli anni Cinquanta di Heinlein (quindi il secondo, drammatico dopoguerra) e il lavoro di Verhoeven, situato nella contemporaneità della riflessione cinematografica.

Il testo cinematografico mira, meta-linguisticamente, proprio a stabilire un contatto e instaurare un dialogo, un confronto-scontro con il modello narrativo offertogli dal testo letterario, che non può che sconfinare in una parossistica - quanto a volte fatalmente incompresa - messa in ridicolo della propaganda militarista.

LETTURE ULTERIORI

AA.VV., *Utopia e fantascienza,* Giappichelli, Torino, 1975.

Catani V., Ragone E., Scacco A., *Il gioco dei mondi. Le idee alternative della fantascienza,* Dedalo, Bari, 1985.

Cremonini G., *Viaggio attraverso l'impossibile. Il fantastico nel cinema,* ETS, Pisa, 2003.

Curtoni V., Lippi G., *Guida alla fantascienza,* Gammalibri, Milano, 1978.

Del Pizzo M., *Racconti di fantascienza. Il mondo moderno attraverso la letteratura di immaginazione scientifica,* Palumbo, Palermo, 2000.

Eco U., *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare,* Bompiani, Milano, 1978.

Gattegno J., *Saggio sulla fantascienza* [1971], Fabbri, Milano, 1973.

La Polla F., *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood,* Laterza, Bari, 1987.

Id., *L'età dell'occhio. Il cinema e la cultura americana,* Lindau, Torino, 1999.

Menarini, R., Meneghelli A., *Fantascienza in cento film,* Le Mani, Recco, 2000.

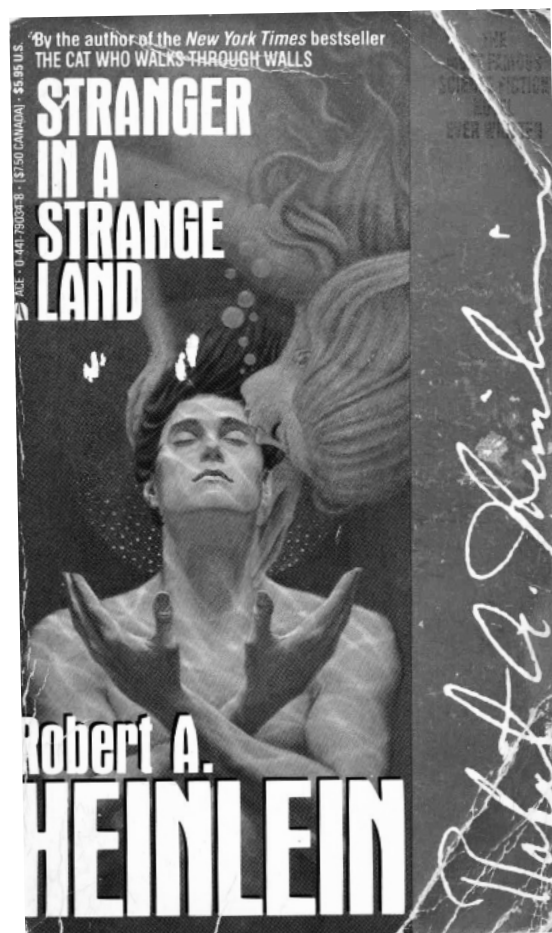
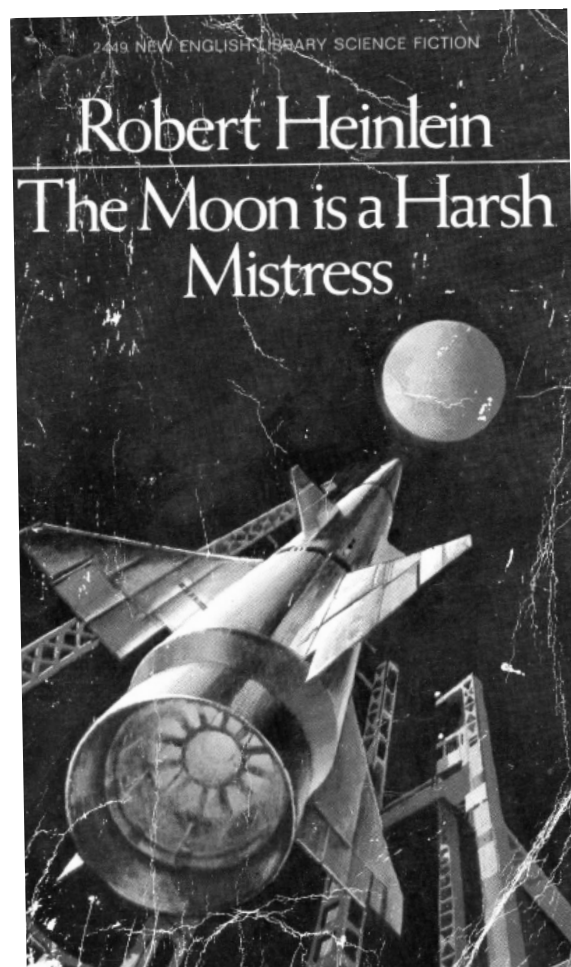
Menarini, R., *Visibilità e catastrofi. Saggi di teoria, storia e critica della fantascienza,* Edizioni della Battaglia-La luna nel pozzo, Palermo-Bologna, 2001.

Moskowitz, S., *Esploratori dell'infinito. Le biografie degli scrittori che hanno fatto la storia della fantascienza* [1957-1963], Editrice Nord, Milano, 1980.

Pagetti, C. (a cura di), *La città senza confini. Studi sull'immaginario urbano nelle letterature di lingua inglese,* Bulzoni, Roma, 1995.

Id. (a cura di), *Nel tempo del sogno. Le forme della narrativa fantastica dall'immaginario vittoriano all'utopia contemporanea,* Longo, Ravenna, 1988.

Pagetti, C., Rubino, G. (a cura di), *Dimore narrate. Spazio e immaginario nel romanzo contemporaneo,* Bulzoni, Roma, 1988.

Suvin D., *Le metamorfosi della fantascienza. Poetica e storia di un genere letterario* [1979], Il Mulino, Bologna, 1985.

DAVIDE BOSCACCI

IL DIO SBAGLIATO
AL COMANDO DEL MONDO
BURGESS, LA RELIGIONE E L'ANTI-UTOPIA

Il tormentato rapporto con la religione è alla base di tutti i grandi temi che Burgess sviluppa nei suoi romanzi. A volte legame oppressivo, a volte ancora di salvataggio, il cattolicesimo è comunque un punto fermo della sua vita anche nei momenti in cui viene rinnegato, in Patria e all'estero. Già nell'adolescenza Burgess era incline a periodi di rigetto della fede, il più delle volte sentita come troppo restrittiva: «my growing disillusionment with the Catholic Church had more to do with aesthetics than with doctrine. [...] God hated art» (Burgess, 1987:138).

Per un amante del bere e delle belle donne, si può capire quanto potesse essere attraente una religione come quella islamica edulcorata e permissiva della Malesia, che tollerava l'alcool, la carne di maiale e persino comportamenti libertini, tanto da giungere a pensare alla conversione.

Così, già nel giovane Anthony, studente in una scuola cattolica, il Cattolicesimo si configura da una parte come elemento di alterità, che, come abbiamo visto, si porterà poi appresso tutta la vita, e dall'altra come severo generatore di sensi di colpa, cosa che lo accomuna necessariamente a un altro illustre inglese, cattolico convertito, Graham Greene. Burgess, che peraltro manteneva con Greene un rapporto di riservata amicizia, aiutato dal fatto che fossero vicini di casa a Monaco, ebbe modo di chiedergli in un'intervista se trovasse differenze tra cattolici convertiti. Molto poco, rispose Greene. Certo è che non è così per Burgess, il quale ci tenne sempre a sottolinearne la differenza: «English converts to Catholicism tend to be bemused by its glamour and even look for more glamour in it than is actually there – like Waugh, dreaming of an old English Catholic aristocracy, or Greene, fascinated by sin in a very cold-blooded way» (cit. in Aggeler, 1986).

I cattolici convertiti, ovvero, sono privi di quel senso di colpa che per i cattolici «dalla nascita» è inestirpabile. E certo spese molto per cercare di liberarsene. Non è facile capire se ci sia riuscito, ma di certo con la maturità si abituò a conviverci e si rese conto di quanto in realtà il senso di colpa fosse importante: innanzitutto come creatore di conflitti all'interno della coscienza dell'uomo, che rende impossibile l'abbandono tanto temuto all'inerzia e alla dullness. Per lo scrittore, peraltro, tale conflittualità è l'origine prima della creatività. La vita, per Burgess, è un continuo ricercare la stabilità tra i due opposti: Bene e Male, Dio e Satana, Spirito e Carne. In questo universo binario i poli hanno la stessa importanza, lo stesso ruolo e si contendono lo scettro; il Novecento non solo è il secolo peggiore della storia, con le sua incredibile quantità di eventi terrificanti, ma è anche il secolo che, "grazie" ai media, del Male ha fatto un evento altamente spettacolare e spettacolarizzato: tutto ciò, a suo avviso, prova che esso sia indubbiamente caduto nelle mani del diavolo. Burgess in questo è profondamente pessimista e, pur ostinandosi a voler credere (o a sperare?) in una visione ciclica della storia, che alterni fasi di crisi a fasi di benessere, non vede in realtà via d'uscita. Quindi si aggrappa ancora alla Chiesa, l'ultima vera istituzione dotata di un certo spessore, e al senso del peccato, che aiuta l'uomo a ricordare il male che è indelebilmente in lui.

Tuttavia il senso del male non è una componente necessaria della letteratura anglosassone, c'è in Dante, ma non in Chaucer; infatti quella inglese è una cultura direttamente discendente dall'eresia pelagiana e come tale mantiene una visione ottimistica e liberale. Il problema è che, per Burgess, il liberalismo utopico crea l'illusione che sia possibile edificare la società perfetta, quella in cui gli uomini non hanno più bisogno di essere buoni, illusione che è destinata a trasformarsi in delusione e ad aprire la strada a sconvolgimenti politici inquietanti.

BURGESS E IL PELAGIANESIMO

Si ricorderà qui brevemente la questione: Pelagio era un monaco inglese del III secolo che negò l'esistenza del peccato originale e la conseguente possibilità di salvezza senza l'appoggio della grazia divina, nonché la superfluità della redenzione. Il Pelagianesimo fu bollato da Sant'Agostino come eresia. Per Agostino l'uomo è dotato di libero arbitrio ma dipende comunque da Dio per la salvezza eterna. L'ideologia pelagiana è in questo senso ottimista, perché crede nella perfettibilità dell'uomo, mentre quella agostiniana è pessimista. Il pelagianesimo ha esercitato la sua influenza nel corso dei secoli sul liberalismo e sulle utopie socialiste, mentre la visione agostiniana è più conservatrice. L'Inghilterra è dunque per Burgess una società pelagiana, in cui troppo spesso il male viene percepito come elemento esterno. Cfr. G. Rosmini, Dizionario filosofico, *Herbita, Palermo, 1977, alle voci «Peccato-colpa» e «Peccato originale», pp. 161- 165.*

L'uomo del Novecento scoprirà come non ci sia niente di più pericoloso delle ideologie e delle utopie. Come acutamente osserva J. Carey, «the aim of all utopias [...] is to eliminate real people» (1999: XII), dato che la «real people» non può esistere in tali società.

Il soma di Huxley, il trattamento che Orwell riserva a Winston Smith, non sono altro che la trasposizione letteraria degli esperimenti molto poco letterari di Pavlov e del *behavioral engineering* dello psicologo comportamentale B. F. Skinner, metodi diversi che tendono a un unico fine: convertire la gente comune in utopians. Ancora Carey scrive: «Genocide is the most extreme of utopian methods for eliminating non- utopian types» (ibid.). D'altra parte, anche il Mein Kampf di Hitler è, a suo modo, un'utopia.

Burgess, in sostanza, si rende conto non solo del fallimento dell'ultima utopia, quella comunista, ma anche della pericolosità del pensiero utopico stesso. Nulla di rivoluzionario in realtà: c'erano già state almeno due grandissime personalità a cavallo tra Otto e Novecento che avevano raffreddato gli entusiasmi di coloro che credevano nella taumaturgica fede del progresso economico, scientifico e sociale, Darwin e Freud. I due studiosi avevano dimostrato, seppur in campi e modi diversi, quanta poca conoscenza ancora vi fosse dell'uomo e quanto fosse controversa la sua natura. Gli inquietanti risultati delle loro ricerche ponevano il conflitto, la lotta e la guerra come elementi insiti nell'uomo in modo indelebile. Le guerre mondiali, con gli eventi che le precedettero, annientarono tutte le speranze residue. Quel che permise al pessimista Huxley, l'autore di uno dei pilastri della letteratura distopica, *Brave New World*, di scrivere al termine della sua carriera la sua prima ed unica utopia (*Island*, 1962), non fu probabilmente più la convinzione di un mondo possibile, ma il tentativo di esorcizzare l'orrore del presente. Se, dunque, l'Ottocento è stato il secolo del trionfo dell'utopia, in primo luogo come pensiero più che come letteratura, il Novecento si rivela come il secolo distopico per eccellenza.

La distopia, o l'immagine riflessa in uno specchio crepato dell'utopia, ha fin dal principio accompagnato l'utopia quantomeno come una sua parodia. Essa diviene ora parodia del presente stesso. Se l'utopia vive di luoghi remoti, isole lontane nel tempo e nello spazio, oscillando tra la *Golden Age* e un futuro altrettanto dorato, l'anti-utopia si configura come dimensione assai più radicata al presente. In un certo senso, se l'utopia è il luogo che non c'è, l'antiutopia è il luogo che c'è, eccome. Più che previsione futuristica, essa appare dunque tutt'al più una esasperazione arrabbiata e amara del qui e ora. Come nota K. Kumar, la nozione stessa di futuro è cambiata: «The first World War destroyed the golden link between progress and posterity» (1987: 381). La connessione tra progresso e posterità è spezzata, e per Ballard, sempre citato da Kumar, «To some extent the future has been annexed in the present, for most of us, and the notion of the future as an alternative scheme, as an alternative world, to which we are moving, no longer exist» (ivi: 404): il futuro non esiste più come schema alternativo, ma solo tramite la sua annessione al presente.

« Burgess fu conservatore nel senso di un forte radicamento etico contro le mistificazioni ideologiche, ma fu tanto conservatore da risultare, paradossalmente, anarchico. »

Non è dunque un caso se il futuro descritto nella letteratura e nel cinema ha scadenze sempre più brevi, che al massimo si azzardano a estendersi al fatidico cambio di millennio. Si pensi, tra gli innumerevoli esempi possibili, a *2001 Odissea nello spazio* (1968), di S. Kubrik, *1997 Fuga da New York* (1981) di J. Carpenter, *Blade Runner* (1982), di R. Scott, ambientato nel 2019, *2013 La fortezza* (1993), di S. Gordon. *Strange Days* (1995), di K. Bigelow. L'intellettuale non è ora più in grado, se mai lo è stato, di fare previsioni a lungo termine, e il solo pensiero gli è inquietante.

Se nei primi cinquant'anni del Novecento il mondo ha vissuto tali sconvolgimenti, fino ad allora impensabili, cos'altro può riservare il futuro che si apre sotto il segno dell'atomica, della Guerra Fredda, del disastro ecologico, della sovrappopolazione e dell'incubo della tecnologia robotizzante? Scrive Burgess: «Any attempt at fictional prophecy is bound to fail: no creative imagination can match what seems to spring so casually out of the historical process. But what we mean by futfic or future-fiction is the creation of alternative worlds which do not have to relate to the possible or plausible» (1990: 354). Ogni profezia sul futuro è destinata a fallire, nessuna

immaginazione può dare conto delle imprevedibili manifestazioni della storia umana. Lo stesso intellettuale ha perduto ormai da tempo ogni illusione di armonica perfettibilità universale e, se come Burgess, decide di cimentarsi nel romanzo distopico per difendere l'unicità e l'inviolabilità dell'individuo, non può trovare strumenti migliori del paradosso, della parodia e della satira.

Risulta difficile accettare la tesi di Manferlotti, secondo la quale gli antiutopisti sono «in gran parte marxisti dell'ultima ora, o pseudomarxisti, o spiriti liberal più o meno nostalgici» (Manferlotti, 1984) in relazione a uno scrittore come Burgess; d'altra parte, come già sottolineava Rousseau, il realismo dei nemici dell'utopia nasconde molto spesso la volontà di difendere l'esistente così com'è (Casini, 1999: 131).

È Burgess stesso a precisare la sua posizione politica di Giacobita, cattolico tradizionalista e a sostegno della monarchia degli Stuart:

> «I think I'm a Jacobite, meaning that I'm traditionally Catholic, support the Stuart monarchy and want to see it restored, and distrust imposed change even when it seems to be for the better. I honestly believe that America should become monarchist (preferably Stuart) because with a limited monarchy you have no president, and a president is one more corruptible element in government. I hate all republics. I suppose my conservatism, since the ideal of a Catholic Jacobite imperial monarch isn't practicable, is really a kind of anarchism»
>
> (cit. in Aggeler, 1986).

In definitiva Burgess fu scrittore conservatore, nel senso di un forte radicamento etico, di una convinta difesa delle libertà dell'uomo contro le mistificazioni ideologiche tanto democratiche quanto totalitarie. Paradossalmente tanto conservatore da risultare, appunto, anarchico, che ben si inserisce in quella tradizione di scrittori che ebbe, secondo Orwell, il capostipite in J. Swift: «Swift was not a Jacobite nor strictly speaking a Tory. [...] He is a Tory anarchist, despising authority while disbelieving in liberty, and preserving the aristocratic outlook while seeing clearly that the existing aristocracy is degenerate and contemptible» (Orwell, 1986: 243-253).

CITIZENS OF DYSTOPIA

Date queste basi di pensiero, non stupisce dunque come nella vastissima produzione letteraria di Burgess grande spazio venga lasciato al genere distopico. Non solo *A Clockwork Orange* quindi, ma anche opere per così dire "minori" come *The Wanting Seed*, 1985, *The End of the World News*, dipingono società deformate e possibili.

Partendo dal più famoso degli esempi, ben poco viene detto ai lettori riguardo alla società in cui si svolgono i fatti di Alex e della sua banda. L'unica coordinata temporale, assai imprecisa, è data dal fatto che l'uomo è già andato sulla luna, il che sottintende la dimensione futura, rispetto al periodo in cui il libro è stato concepito e pubblicato.

> ***« Il tempo dell'umanità meccanica è nebuloso e contemporaneo, spaventosamente simile al nostro: porta alle estreme conseguenze il*** Welfare State ***e i nuovi*** media.***»***

Eppure molte, troppe, sono le somiglianze con la realtà inglese di fine anni Cinquanta. Nel mondo di *A Clockwork Orange* tutti lavorano e c'è un benessere abbastanza diffuso. Non fosse che per i continui atti vandalici a cui questa immaginaria Londra è sottoposta, anche i quartieri periferici e popolari sarebbero più che decenti e curati: se Alex deve fare dieci piani di scale a piedi, è solo perché l'ascensore è stato danneggiato volontariamente la sera stessa. E' una società dominata dalla middle-class e composta da persone di media età, nella quale la gente legge poco e ascolta musica *pop*. Scrive Manferlotti, a proposito del romanzo: «sembra preferibile rinunciare al termine sviluppo e parlare di deformazione intenzionale del presente, [...] deformazione che non può risparmiare il linguaggio» (Manferlotti, 1984:27). Il tempo dell'umanità meccanica è anche nelle parole di Petix (1976) un futuro che è insieme nebuloso e contemporaneo, spaventosamente simile al nostro, che tutt'al più porta alle estreme conseguenze gli eccessi del Welfare State e della diffusione dei nuovi media. Pare confermare Bertetti: «è negli anni Sessanta che si fa strada nella fantascienza una rappresentazione più realistica dell'ambiente urbano: non si tratta più di città fantastiche, ma delle nostre città, proiettate

$1.25
The other novel of the near future by the author of
A CLOCKWORK ORANGE
THE WANTING SEED
ANTHONY BURGESS
Ballantine Books 02654·3·125

in un futuro prossimo, il più delle volte tutt'altro che roseo» (www. intercom. publinet.it/2000/cityO.htm), come le città sommerse o sotterranee di J. Ballard e la metropoli di *Do Androids Dream of Electric Sheep?* di P. K. Dick solo per citarne alcune.

A Clockwork Orange è dunque sicuramente da considerare romanzo antiutopico, nonostante presenti nella struttura caratteristiche che lo distinguono dal modello consueto. Se lo schema che, ridotto alla sua forma essenziale, prevede solitamente la ribellione di un protagonista allo *status quo*, l'imprigionamento e il ricondizionamento dell'individuo e si risolve con il reintegro in società o l'eliminazione dell'individuo stesso, si adatta perfettamente ai capolavori del genere distopico, quali *1984* e *Brave New World*, lo stesso non si può dire riguardo alla vicenda del giovane *droog*. Mentre infatti tradizionalmente il sistema riesce a cambiare l'individuo o a costringerlo a uniformarsi, nel romanzo di Burgess la vittoria del sistema è soltanto temporanea. Lo schema è comunque ciclico, ma invertito, ovvero non SOTTOMISSIONE – (TENTATIVO DI) LIBERTÀ – SOTTOMISSIONE, ma LIBERTÀ – (TENTATIVO DI) SOTTOMISSIONE – LIBERTÀ.

Alex esce (quasi) indenne e vincitore dallo scontro con la società e quando cambia è lui che decide di farlo. Il romanzo si conclude così nel segno di una fede ottimistica nell'individuo, che può e deve ribellarsi per difendere la sacralità dell'Io dall'ingerenza di ogni tipo di sistema (torna a galla l'anarchismo di Burgess) e della consueta repulsione per la società livellatrice e conformista. La novità è che, in sostanza, all'individuo è dato combattere e anche vincere, ma, che gli venga imposto o che sia lui stesso a scegliere, il suo destino è sempre lo stesso.

Pur essendo dunque la produzione di Burgess riposta in quanto tale su un genere letterario, quello distopico, altamente codificato, è comunque possibile rilevare alcuni elementi costanti che sono peculiari della narrativa dello scrittore. Uno degli esempi più lampanti è costituito dai protagonisti che si muovono all'interno di queste società. Se si fa eccezione per *A Clockwork Orange*, dove però si può prendere in questo caso il doppio del protagonista, F. Alexander, essi sono tutti intellettuali frustrati dalla consapevolezza di non essere all'altezza dei propri compiti (ma anche Alex è, come si è visto, per certi versi un intellettuale). È fin troppo facile ricondurre tale aspetto alla condizione di uno scrittore che si trova ad affrontare le tipiche ansie postmoderne di inadeguatezza e spaesamento.

Si consideri la galleria degli anti-eroi: F. Alexander è uno scrittore mediocre e inappagato, Tristram Foxe un professore incapace, Bev Jones un professore senza cattedra e Val Brodie un mestierante.Nessuno di loro vive una normale vita di coppia: Alexander e Bev perché sono rimasti vedovi, mentre Tristram e Val sono invece pessimi mariti; tutti, inoltre, sono dapprincipio incapaci di usare violenza, anche solo per difendersi. Essi sono, in definitiva, smarriti in un macrocosmo ostile e incapaci di (re)agire. Dix ne descrive la morte spirituale come una «inability to make up one's mind, to perform necessary actions, or to get any pleasure out of life» (Dix 1971).

« Le opere di Burgess sono il prodotto di un «metodo mitico», in cui i modelli del passato restituiscono ordine a un presente assurdo e frammentario. »

L'anti-eroe di Burgess, proprio in quanto istruito, si rende conto della situazione in cui versa ma non riesce a far seguire l'azione alla sua indignazione perché troppo concentrato ad autocommiserarsi. Ciò che gli manca è, in sostanza, il cinismo. Burgess gli concede sempre la possibilità di un riscatto, che può avvenire, però, unicamente al termine di un percorso, non solo mentale, lungo e pericoloso, che ha come punto di partenza imprescindibile la ribellione. Essi, tutti tranne Alex (che non cambia perché la sua natura è già troppo forte), hanno bisogno di un evento tragico che faccia da propulsore e metta in moto un meccanismo che diviene in seguito inarrestabile.

La morte del figlio e della moglie, rispettivamente in *The Wanting Seed* e in *1985*, la minaccia della fine del mondo in *The End of the World News*, segnano l'inizio di una odissea attraverso l'Inghilterra, «isola anti-utopica per eccellenza» (Pagetti, 1996: 15), per i primi tre romanzi in esame, e gli Stati Uniti, per l'ultimo. In questo viaggio tutti e quattro i protagonisti conosceranno la prigione e ne usciranno cambiati. Ma se per Alex il cambiamento, seppur provvisorio, è, si può dire, in negativo, per gli altri la reclusione rappresenta l'occasione per un momento di introspezione, una vera e propria epifania: una volta liberi, Tristram, Bev e Val saranno usciti anche dalle loro prigioni mentali, ben più pericolose di quelle reali.

Il percorso prevede, in seguito, anche la morte, seppur simbolica, dalla quale i protagonisti resuscitano immancabilmente maturati. Ad Alex viene restituita nuova vita soltanto dopo il tentativo di suicidio, Tristram Foxe compie una vera e propria discesa agli inferi durante la *extermination session* e deve fingere la morte per salvarsi; Bev Jones viene picchiato nelle cantine del centro di riabilitazione fino allo svenimento, che, da come viene descritto, assomiglia tanto ad una morte cerebrale: «The brain itself was astonished as its light began to go out [...]. Then there was nothing» (Coale, 1981). Anche Val Brodie perde i sensi e passa molte ore in stato di incoscienza perché colpito da una enorme «G» d'acciaio, che sta forse per God, a significare un'illuminante momentanea escursione nel mondo dei cieli.

Le opere di Burgess sono, dunque, il prodotto di quel procedimento che va sotto il nome di «metodo mitico», ovvero l'individuazione di modelli nel passato che restituiscano ordine al presente assurdo e frammentato. Le sue trame, si diceva, sono spesso composte da una serie di episodi assurdi o quantomeno grotteschi, che si sovrappongono l'un l'altro in maniera talvolta caotica. Al centro di esse vi è solitamente un'anima tormentata alla ricerca di un'identità, una «harried soul, struggling for some way out, some accommodation with meaning and his bewildered identity» (Coale, 1981).

Come per gli strutturalisti ogni mito condivide una struttura di base primaria, così le distopie (ma spesso anche le altre opere) di Burgess, frutto anch'esse di un procedimento mitopoietico, sono facilmente riconducibili ad una *Urbild,* un modello originario. E certamente potrebbe riferirsi a se stesso, quando, a proposito del protagonista di un suo romanzo, scrive che «the taxonomy, or arranging of the world into categories, is painful to him because he desires total freedom, the collapse of structures. But he cannot escape from structures as easily as he thinks». La tassonomia dei mondi, il tentativo di mapparlo in categorie, cozza contro l'aspirazione alla libertà, ma non è possibile sfuggire alle strutture. Proprio l'opposizione tra le strutture sovrimposte, necessarie a difendersi dal caos, e il tentativo di liberarsene, in quanto dolorosamente vincolanti, è all'origine del conflitto sano e indispensabile affinché l'individuo, e quindi il mondo, non sprofondi negli abissi dell'inerzia e della *dullness,* e muoia spiritualmente.

Si provi ad esaminare le quattro anti-utopie di Burgess dal punto di vista del conflitto politico e sociale.

A Clockwork Orange presenta una situazione assai movimentata, che passa da una *Pelphase* ad una *Gusphase* per poi tornare al punto di partenza.

In *The Wanting Seed,* di qualche mese successivo, vi è sempre una *Pelphase* iniziale che evolve in *Gusphase* al termine del romanzo, tuttavia tutto fa pensare ad una ciclicità che rovescerà nuovamente l'assetto dello Stato. In *1985* e *The End of the World News* le società rimangono assolutamente immobili politicamente anche se socialmente minacciate dal caos.

> ***« L'opposizione tra le strutture sovrimposte, necessarie a difendersi dal caos, e il tentativo di liberarsene, in quanto dolorosamente vincolanti, è all'origine del conflitto tramite il quale l'individuo, e qundi il mondo, evita di sprofondare negli abissi dell'inerzia e della*** dullness. ***»***

Gli universi dei primi due romanzi sono, in sostanza, assai più dinamici degli ultimi due. Pertanto, nonostante si tratti sempre di visioni negative della realtà, distopiche appunto, essi lasciano comunque un residuo di speranza.

Lo si è visto per Alex, che è in ogni caso un vincitore, e soprattutto per Tristram Foxe, il cui ricongiungimento con Beatrice- Joanna chiude il romanzo nel segno della vita e dell'amore.

Le distopie dell'ultima produzione risultano, invece, molto più improntate ad un pessimismo cosmico; in esse l'individuo combatte una battaglia che non può più vincere. A Bev Jones non rimane che il suicidio. La vicenda di Val Brodie sembra voler suggerire che l'alternativa c'è, ma non su questo pianeta, non nel mondo che conosciamo.

Quanto sia allettante tale alternativa – una vita in perenne viaggio, senza poter gustare la bellezza della natura ed il piacere dei suoi frutti, senza il conforto della storia e dell'arte è l'ambiguo monito che Burgess, volente o nolente, ci ha consegnato.

ROMANZI

A Clockwork Orange [1962], Penguin, London, 1996.

The Wanting Seed [1962], Norton, New York, 1996.

1985, Little, Brown & Company, Boston, 1978.

The End of the World News, Penguin, London, 1982.

LETTURE ULTERIORI

Aggeler, G., *Critical essays on Anthony Burgess*, C. K. Hall & Co., Boston Massachussets, 1986.

Bertetti, P., *La città e le stelle*, al sito www.intercom.publinet.it/2000/cityO.htm.

Burgess, A., *Little Wilson and Big God*, Heinemann, London, 1987.

Burgess, A., *You've Had Your Time*, Heinemann, London, 1990.

Burgess A., *Oedipus Wreck*, in «Anthony Burgess Newsletter», Issue 3, December 2000.

Carey, J., *The Faber Book of Utopias*, Faber & Faber, London, 1999.

Casini, P., *Il pensiero politico di Rousseau*, Laterza, Bari, 1999.

Coale, S., *Anthony Burgess*, Frederick Ungar, New York, 1981.

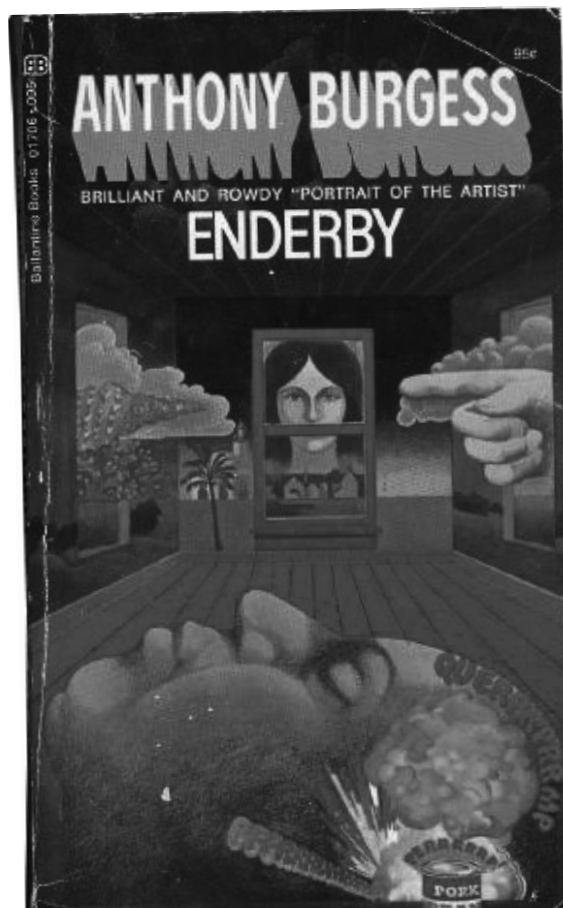
Dix, C., *Anthony Burgess*, Longman, Harlow, 1971.

Kumar, K., *Utopia and Anti-utopia in Modern Times*, Blackwell, New York, 1987.

Manferlotti, S., *Antiutopia. Huxley Orwell Burgess*, Sellerio, Palermo, 1984.

Orwell, G., *Politics vs. Literature. An Examination of Gulliver's Travels*, in *Collected Essays, Journalism and Letters, vol. IV*, Penguin, 1986.

Pagetti, C., *Astolfo sulla luna*, Adriatica, Bari, 1996.

Petix, E., *Linguistics, Mechanics and Metaphysics. Anthony Burgess's A Clockwork Orange*, in Morris R. K., (ed.), *Old Lines, New Forces. Essay on the Contemporary British Novel*, Associated University Presses, New Jersey, 1976.

1984 A.D.

DISTOPIA E SPIRITO DEL TEMPO IN GEORGE ORWELL

MARCO FRANCALACCI

Il termine «utopia» (dal greco *ou*, «non», e *topos*, «luogo»), allude al progetto di una comunità ideale. Nell'età dell'Illuminismo, l'utopia aveva come punto di riferimento un ideale di uguaglianza naturale e di felicità originaria che la società futura avrebbe dovuto restaurare. Le utopie nate nella prima metà dell'Ottocento furono spesso di ispirazione socialista, come avvenne ad esempio con Fourier, Saint-Simon e Owen, che Marx ed Engels definirono «socialisti utopisti», per distinguere quei progetti astratti dalla propria analisi scientifica dei processi economici e sociali che caratterizzavano l'Occidente. Rispetto alle prime utopie moderne (basti pensare alla letteratura utopica del Rinascimento e alle sue isole immaginarie), le utopie ottocentesche si contraddistinguevano per il fatto di concepire la società ideale come distante non nello spazio, ma nel tempo, ossia come un obiettivo da realizzare storicamente.

Nel Novecento, il sogno si rovescia in incubo, in testi come *Nineteen Eighty-Four* di George Orwell (pubblicato nel 1948 a Londra) e in altre opere letterarie di carattere utopico, da *Brave New Word* di Aldous Huxley (scritto nel 1932 tra Guatemala e El Salvador) a *Fahrenheit 451* di Ray Bradbury (USA, 1953). Il nuovo quadro socio-politico assume in questi testi connotazioni estremamente negative, e si profilano sistemi totalitari che hanno raggiunto un completo dominio delle coscienze. Si parla quindi di utopie negative (o anti-utopie), nelle quali viene meno la tensione positiva verso un ideale di armonia sociale e di realizzazione individuale, e si descrivono luoghi e comunità che fungono da proiezione e amplificazione radicale dei mali della civiltà occidentale.

Il luogo felice si rivolta nella sua parodia in un processo che pare inevitabile. L'anti-utopia, il paradiso che si disvela inferno, fa esplodere il senso segreto del desiderio che il «non-luogo-felice» esprime, o con cui, così, si occulta. Oppure l'antiutopia è la barriera della realtà opposta alla realizzazione del desiderio. Di fronte alla barriera il desiderio si frantuma nella costellazione delle sue negazioni: il sogno si gira in incubo (Domenichelli, 1983: 12).

Domenichelli mette in evidenza i molti punti di continuità fra utopia e distopia; ed è in questo studio che ricercheremo le finalità del genere letterario cui appartiene *Nineteen Eighty-Four.* L'antiutopia costituisce la negazione della fuga dal presente messa in atto dall'utopia; fa riemergere dal luogo delle libertà e della felicità tutto il male che è stato mascherato, giungendo ad un approccio che, come si vedrà, è considerabile (paradossalmente?) più utopistico dell'utopia stessa.

LA CHIAVE PER IL NON-LUOGO.

Nell'anno in cui lavorava a *Nineteen Eighty-Four,* Orwell scriveva: «This business of making people conscious of what is happening outside their own small circle is one of the major problems of our time, and a new literary technique will have to be evolved to meet it.» (1968: 502)
Uno dei problemi dell'epoca era per Orwell quello di mettere il pubblico al corrente di quegli stessi problemi. Il proposito dello scrittore era quello di rappresentare l'irrazionalità e la follia alla base di ogni totalitarismo. Le illusorie utopie dell'epoca, espresse per esempio nel mito dell'Unione Sovietica, rappresentavano i sogni e le speranze di molti. Per smascherare queste finzioni, Orwell fa appello a sentimenti altrettanto radicali, ricorrendo a incubi e paure. «Soltanto l'antiutopia poteva fronteggiare la falsa utopia: il terrore dell'inferno davanti al bisogno del paradiso» (Kumar, 1995: 240).

> ***« Orwell scelse il titolo di 1984 rovesciando le ultime due cifre della data di stesura, proiettando il lettore verso un futuro rovesciato, tanto spaventoso quanto ravvicinato. »***

Nineteen Eighty-Four è stato scritto nel 1948 e pubblicato nell'anno successivo. Il titolo è asciutto e sferzante, una semplice data che proietta il lettore verso un futuro tanto spaventoso quanto ravvicinato. Orwell scelse il titolo probabilmente rovesciando le ultime due cifre della data di stesura, sottolineando con questo espediente che il libro non ha nulla a che vedere con il futuro, e che è invece solidamente ancorato alla realtà contemporanea.

L'opera è scritta al passato remoto ma, riferendosi a un futuro prossimo, di fatto riguarda esplicitamente il presente. Come scrive Zecchini: «l'uso di questo tempo verbale storicizza ciò che è pura

ipotesi o visione e gli dà il carattere del già accaduto, della rovina diventata realtà» (1993: 46). Non a caso l'ambientazione della vicenda è assai riconoscibile: si tratta della Londra grigia e desolante del secondo dopoguerra, e la sua vicinanza con la storia e il tempo contemporanei all'autore svelano una realtà che nell'utopia invece viene mascherata. Una realtà tratteggiata con colori cupi e grotteschi, fortemente inquietanti, in quanto evocano una modernità che appartiene già ai lettori e non a un futuro inimmaginabile. E la misura del successo di *Nineteen Eighty-Four* è proprio la sua credibilità.

Orwell produce l'immagine ultima dell'orrore contemporaneo e, rinunciando a banali opposizioni di carattere partitico, «va a toccare ansie e paure universali, come testimonia la continua popolarità del libro» (Kumar, 1995: 240). Gli strumenti utilizzati dallo scrittore mirano ad una presa emotiva tale da rendere questo sconvolgente romanzo più efficace di qualsiasi pamphlet che sarebbe stato ispirato dalle tematiche di Orwell. Tematiche che, oltre ad essere particolarmente attuali, si iscrivevano in una dimensione psicologica che sottrae *Nineteen Eighty-Four* ai limiti del tempo.

Nella distopia di Orwell assistiamo al fallito tentativo del protagonista di ribellarsi al «sistema» e alla «rieducazione» violenta che il potere esercita su di lui. Alla sua morte il protagonista è ormai stremato da una serie di torture psico-fisiche, che svuotano la sua coscienza per poi riempirla con l'ideologia del potere. Winston muore amando il *Big Brother.* Con la sua fine il totalitarismo può continuare a dominare indisturbato, e si assiste al totale azzeramento di ogni tipo di speranza nel futuro. Tuttavia, come nota Domenichelli, è proprio in questo spazio azzerato che si creano le condizioni per costruire qualcosa di radicalmente nuovo: «un non-luogo di rifondazione che nell'opera stessa, per la sua natura fortemente realistica e sconsolatoria, non può presentarsi, ma che essa però apre» (M. Domenichelli, 1983: 134). È qui che va ricercata la vera utopia, l'autentico non-luogo, slegato dai miti del passato e aperto ad una soluzione attenta ai moniti lanciati dalla narrazione distopica.

Ecco: l'antiutopia, di cui tanto spesso si dice che non propone nulla, e che questo è il suo limite, proprio nel non proporre nulla apre criticamente lo spazio dei possibili, uno spazio dialettico d'apertura, uno spazio politico, lo spazio della progettualità: non dell'utopia, ma del progetto, la prassi dell'oggi perché venga domani, diverso da oggi. (ibid.)

IL MONITO DI ORWELL E LA METASCRITTURA

> I do not believe that the kind of society I describe necessarily will arrive, but I believe (allowing of course for the fact that the book is a satire) that something resembling it could arrive. I believe also that totalitarian ideas have taken root in the minds of intellectuals everywhere [...] and that totalitarianism, if not fought against, could triumph anywhere.
>
> G. Orwell, *Letter to F. A. Henson,* 1968: 502.

Per Orwell la società distopica non era una certezza ma una probabilità. Se le idee totalitarie possono farsi strada ovunque, persino tra gli intellettuali, allora è lecito aspettarsi il suo arrivo. La sua critica muove dunque all'intellighenzia di tutto il mondo, in particolare a quella inglese. La nuova generazione di intellettuali inglesi, radicali o di sinistra, fu a lungo bersaglio dei suoi attacchi. Secondo Orwell questi si abbandonavano troppo facilmente alle critiche verso il proprio paese, ma vivevano senza fatica all'interno della società che contestavano.

Ciò che disturbava maggiormente l'autore di *Nineteen Eighty-Four,* tuttavia, era il dilagante culto della Russia, un mito che giustificava o ignorava la politica dittatoriale di Stalin. Gran parte della classe intellettuale inglese era passata secondo Orwell ciecamente al comunismo, e mancava una letteratura che denunciasse il totalitarismo sovietico. Lo scopo di Orwell era mettere in evidenza la necessità di dover superare i limiti dell'antifascismo e giungere all'antitotalitarismo.

Durante la guerra civile spagnola, Orwell combatté come membro del PUOM (Partito Operaio di Unificazione Marxista). In Spagna scoprì un nemico ancora più infido e minaccioso del fascismo nel comunismo stalinista. Egli stesso, come membro del Puom, venne denunciato dai comunisti del governo repubblicano come trotzkista che operava a favore di Franco. Nel giugno del 1937, in contemporanea alle grandi purghe messe in atto in Russia, i comunisti instaurarono a Barcellona un regime di terrore dal quale Orwell riuscì a stento a fuggire.

Per certi aspetti furono ancora più traumatiche le menzogne e i silenzi della stampa di sinistra su quello che stava realmente accadendo in Spagna. Una volta tornato in patria, Orwell trovò grosse difficoltà a informare il pubblico inglese su quello che aveva visto durante la guerra spagnola: ebbe

difficoltà a pubblicare *Homage to Catalonia*, e il *New Statesman* rifiutò un suo articolo sulla Spagna. Da allora in poi lo scrittore non fece più distinzione tra comunismo sovietico e fascismo italiano e tedesco, e con l'avanzare della guerra la sua visione del futuro divenne sempre più cupa:

> This is the age of the totalitarian state. [...] When one mentions totalitarianism one thinks immediately of Germany, Russia, Italy, but I think one must face the risk that this phenomenon is going to be world-wide.
>
> G. Orwell, *Literature and Totalitarianism*, 1968: 135.

Per Orwell non bastava citare Germania, Russia e Italia: il fenomeno totalitario poteva considerarsi un rischio mondiale. Anche il capitalismo poteva essere considerato una forma di totalitarismo, e l'industria culturale una tecnica di manipolazione delle coscienze, impiegata dal sistema per conservare se stesso tenendo sottomessi gli individui.

Nineteen Eighty-Four mette in scena i timori dell'autore. Funziona come una profezia che affonda le sue radici in una critica che amplifica e distorce il presente, un incubo che si fissa nell'immaginario del lettore e che dovrebbe spingerlo a reagire, a cercare di mutare il corso degli eventi e a schierarsi apertamente contro ogni forma di totalitarismo.

Con la fine della seconda guerra mondiale, e l'uscita di scena di Roosevelt e Churchill, Orwell sentì ancora di più la necessità di smascherare il totalitarismo di Stalin, l'ultimo leader rimasto al potere dopo la sconfitta del nazi-fascismo. Attaccare il regime sovietico voleva dire accusare anche la classe politica americana e inglese che aveva accettato di allearsi con Stalin, un dittatore non molto dissimile da Hitler.

È proprio in considerazione di questo nesso che l'accusa di Orwell non si limitava alla classe politica, ma si estendeva anche e soprattutto agli intellettuali di sinistra (letterati, giornalisti, storici, ecc.) che favorivano la diffusione del mito della Russia socialista. Orwell notava che gran parte della classe intellettuale inglese mancava di spirito critico, era asservita all'ortodossia ed era irretita nel culto dell'Urss, e nell'incubo di *Nineteen Eighty-Four* assistiamo alla proiezione estrema della sua concezione del servilismo intellettuale: un contesto spaventoso, in cui non sussiste nemmeno il concetto di libertà, in cui un potere anticipa e annienta qualsiasi idea di rivolta, e gli intellettuali sono meri strumenti del Partito, ingranaggi di un sistema ideologico oramai impossibile da rovesciare.

Winston è l'unico membro del Partito che si oppone al potere, e la sua unicità è segnalata da un ulcera che, come fa notare Manferlotti, è «uno stigma fisico che lo distingue dagli altri e ne fa un predestinato» (1979: 101). Se pensiamo alla dimensione distopica del romanzo, è facile intuire che Winston incarna la figura della vittima sacrificale, destinato anch'egli a soccombere sotto il peso schiacciante del totalitarismo. La storia del protagonista è resa ancora più amara dal fatto che *The Last Man In Europe* (questo è il titolo originale dell'opera) sa fin dall'inizio di andare incontro ad una eliminazione certa, in una sorta di martirio in difesa del residuo di umanità che ancora lo contraddistingue dagli altri intellettuali.

Il protagonista è inserito in un mondo nel quale la divisione di classe sembra basarsi sul contrasto istinto/ragione, *proles*/intellettuali, *Oldspeak*/*Newspeak.* A Winston viene affidato il difficile ruolo di mediatore fra queste polarità contrapposte e inconciliabili aventi codici distinti.

« L'accusa di Orwell non si limitava alla classe politica, ma si estendeva anche e soprattutto agli intellettuali di sinistra (letterati, giornalisti, storici) che favorivano la diffusione del mito della Russia socialista.»

Orwell mette dunque in luce gli aspetti più sinistri dell'ideologia totalitaria, il modo in cui essa si insinua nell'inconscio degli individui per poi arrivare a plagiare totalmente il loro pensiero. I funzionari dell'Inner Party ricorrono alla tortura per piegare la resistenza di Winston fino al completo ottundimento della ragione. L'unicità del personaggio coincide con la sua disperata rivolta fisica e ideologica contro il Partito, ma lo sforzo che dimostra nel concepire questa utopia lo conduce dritto alla morte.

Il mondo distopico non ammette compromessi fra bene e male. Per Orwell il «punto del non ritorno» inscenato in *Nineteen Eighty-Four* può essere allontanato solo con la presa di posizione netta da parte di tutti gli intellettuali, ai quali è diretto il monito lanciato dell'opera.

George Orwell ~1936

LA CREATIVITÀ AL POTERE

Winston lavora al *Ministry of Truth.* Si occupa della manipolazione di libri e giornali del passato come del presente, e il suo compito è quello di ri-scrivere la storia e occultare la realtà seguendo le direttive dell'Inner Party. Il lavoro che fa, nonostante si scontri con la sua morale, è l'unica cosa che lo appaga e che gli dà piacere. Porta a termine i suoi compiti in modo quasi automatico, come se fossero degli stimolanti problemi di matematica.

Crediamo che questa contraddizione possa essere spiegata facendo riferimento al linguaggio inteso come sovrastruttura alla quale Winston non può che sottostare, anche nel momento in cui dà sfogo al suo desiderio di attività intellettuale. Il protagonista riesce ad avere lo spazio di cui ha bisogno per esprimere il suo genio solo lavorando per il Partito. In questo senso ogni linguaggio nel romanzo, come quello matematico, potrebbe essere interpretato come parte di sovrastrutture e forze a cui è impossibile sottrarsi.
Per la correzione e sostituzione di una vecchia notizia, Winston si inventa la commemorazione di un certo Comrade Ogilvy. Il personaggio in questione è il risultato di un vero e proprio atto creativo, che risulta però perfettamente inserito nella logica del potere: a Ogilvy vengono attribuiti i caratteri di una persona concreta, realmente esistita e fedelissima ai principi dell'Ingsoc. La scrittura dà piena vita a un individuo che non è mai esistito, ma che grazie al documento inventato da Winston è già morto e commemorato. E' solo nell'atto della falsificazione servile che la fantasia e la scrittura diventano concrete, e sfuggono alle fiamme che il Partito riserva a tutti gli scritti prodotti al di fuori della sua volontà.

Il potere sfrutta gli intellettuali dell'Outer Party per i suoi scopi, e li piega a sé tenendoli rigorosamente isolati l'uno dall'altro. Mentre scrive Winston è sempre solo, sia quando è al lavoro che quando è in casa a scrivere il suo diario. Il romanzo esprime un marcato senso di solitudine, oppressione e angoscia; un insieme di sentimenti che, aggiunti al persistente disorientamento del protagonista, richiamano la figura dell'intellettuale-interprete dell'era postmoderna descritto da Bauman (2007).

Winston è un intellettuale che cerca di comprendere a fondo il sistema e la società in cui vive, ma con un'andatura incerta e priva di quella autorevolezza che invece caratterizza, sempre facendo riferimento a Bauman, i cosiddetti intellettuali-legislatori.

Per descrivere la funzione legislativa dell'intellettuale, il sociologo polacco prende ad esempio i *philosophes* francesi del XVIII secolo. Nell'epoca dei Lumi, il gruppo degli intellettuali era compatto e saldamente unito da una fitta rete di comunicazioni. Inoltre, il loro importante rapporto di collaborazione con il potere era determinante per fissare la politica e gli obiettivi del paese.

« Il Winston di 1984 è un intellettuale che cerca di comprendere a fondo il sistema e la società in cui vive, ma incapace di farsi intellettuale-legislatore.»

Nella logica distopica di *Nineteen Eighty-Four,* gli intellettuali legislatori possono essere assimilati ai membri dell'Inner Party, ossia all'impenetrabile *elite* che governa Oceania, imponendo la sua ideologia; mentre la funzione interpretativa è riconducibile all'azione di Winston, ripiegato in un'analisi solitaria del sistema (la scrittura del diario e la lettura segreta del libro di Goldstein), oppure totalmente asservito al potere. Come fosse una sorta di anticipazione dell'intellettuale-interprete postmoderno, alla fine del romanzo Winston viene inserito in una sottocommissione per discutere su un argomento inutile: deve decidere se nel Newspeak le virgole vadano collocate dentro o fuori la parentesi. Il ruolo dell'intellettuale è ridotto a quello di un fantasma, la sua attività mentale perde ogni rilevanza, e il potere sembra farsi beffa di lui.

NAZISMO E LINGUAGGIO TOTALITARIO

Durante il suo impiego presso la BBC, Orwell ebbe modo di conoscere a fondo i metodi della propaganda nazista. Nel saggio *Looking Back on the Spanish War,* pubblicato quattro anni prima di *Nineteen Eighty-Four,* l'autore scrive:

> Nazi theory indeed specifically denies that such a thing as «the truth» exists. [...] If the Leader says of such and such an event, «It never happened» — well, it never happened. If he says that two and two are five—well, two and two are five. This prospect frightens me much more than bombs.

Se il leader dice che un avvenimento non ha avuto luogo, allora quello non è mai avvenuto; se dice che due più due fa cinque, allora quello sarà il risultato. Un prospetto più spaventoso ancora delle bombe, e il timore di Orwell è dovuto al contatto con una politica che, attraverso il linguaggio, è capace di scardinare i principi più elementari e inconfutabili, imponendo l'ideologia assurda e irrazionale del totalitarismo.

Il *two and two are five* sopracitato, come fa notare Manferlotti, è anche la «rappresentazione beffarda dello slogan che accompagnò il lancio del Primo Piano Quinquennale in Unione Sovietica: "Piano Quinquennale in Quattro Anni!"» (1979: 104). Manferlotti evidenzia inoltre le caratteristiche prettamente religiose di ogni sistema totalitario, il quale richiede un'adesione incondizionata ai precetti stabiliti, è fondato sul puritanesimo, fa largo uso dei rituali di massa ed è comandato da un leader fortemente mitizzato.

Nel luglio del 1934, in un discorso davanti al municipio di Berlino, Göring disse: «Tutti noi, dal più semplice membro delle SA fino al primo ministro, siamo di Adolf Hitler ed esistiamo grazie a lui», mentre nei manifesti elettorali del 1938 si afferma che «Hitler è lo strumento della Provvidenza». Poi, in stile veterotestamentario: «si secchi la mano che scrive no». (cit. in Klemperer, 1998: 146-147)

In *Nineteen Eighty-Four*, la figura del *Big Brother* viene divinizzata con uno slogan che sottolinea in continuazione la sua onniscienza: «Big Brother is watching you». Inoltre, nel mondo di Oceania, dove non esiste la religione, si fa più volte riferimento all'immortalità del *Big Brother*, che, in questo modo, viene sostituito a Dio. La verità del Partito viene imposta come se fosse un dogma religioso, la cui accettazione richiede un profondo atto di fede. Negare il linguaggio usato dal sistema totalitario, e quindi mettere in dubbio la capacità e la coerenza del leader, equivale ad essere blasfemi. Nel clima di terrore che caratterizza ogni totalitarismo, pur di non schierarsi contro l'autorità, il cittadino accetta qualsiasi tipo di enunciato come se si trattasse di un principio indiscutibile.

Come fa notare Alain Goldshläger (1982), una delle caratteristiche principali del discorso autoritario (sia esso politico o religioso) è la forma imperativa, che asserisce verità inconfutabili e nega lo spazio del confronto. I regimi impediscono ogni forma di dialogo o di protesta; essi temono il confronto linguistico, e l'uso della violenza e della censura contro chi ha un pensiero eterodosso dimostra tutta la fragilità della loro ideologia che non potrebbe reggere a una confutazione razionale: l'opposizione è repressa fisicamente quando il regime non riesce più a dimostrare la verità con i mezzi autoritari del suo discorso.

Hitler, come Mussolini, faceva largo uso di affermazioni concise e categoriche, ripetute con semplicità di lessico e di sintassi, all'interno di un contesto spettacolare progettato per esaltare l'autorità del Capo. Lo scopo principale era quello di lanciare messaggi suscitando immagini vivide e dirette, fare presa sull'emozione più che sulla ragione.

«Mussolini parla alla folla raccolta sotto il balcone del castello che lo ospita, a Napoli; [...] il tono del suo predicare appassionato ha qualcosa di rituale, di chiesastico, le frasi che emette sono sempre brevi, come frammenti di una liturgia; chiunque non abbia forti difese intellettuali, davanti a quelle frasi ha una reazione emotiva, anche se non ne capisce il senso, anzi proprio perché non lo capisce» (cfr. Klemperer, 1998: 73-74).

« Orwell schernisce il linguaggio totalitario e la sua ricerca di un'ambiguità ossimorica nel rivolgersi ai suoi spettatori. »

In *Nineteen Eighty-Four* assistiamo in più di un'occasione alla narrazione di eventi che richiamano le adunate organizzate dai regimi di destra. A parte il «delirio controllato» del *Two Minutes Hate*, nel libro c'è un passaggio in cui viene descritta quella che sembra la reazione della folla a un discorso hitleriano.

L'arringatore del romanzo dimostra di saper catturare e infiammare il pubblico anche nel momento in cui un messaggero gli comunica che, in linea con la nuova politica del Partito, deve immediatamente cambiare il bersaglio del suo discorso. L'oratore (ma forse sarebbe più appropriato parlare di retore) sostituisce il nemico all'interno della stessa frase, riuscendo a non interrompere le urla del suo discorso e a mantenere intatta la sintassi. Con questo episodio (e ancora di più con l'invenzione del *doublethink*), Orwell schernisce il linguaggio totalitario, che spesso ricorre a dichiarazioni totalmente contraddittorie per cercare di stordire gli ascoltatori. Giustapposizioni come «il fascismo è totalmente rivoluzionario» e «il fascismo è totalmente conservatore» manifestano la ricerca deliberata di confondere gli auditori attraverso un'ambiguità ossimorica.

Gli slogan dell'Ingosc («War is peace», «Freedom is slavery», «Ignorance is strength«») possono essere accostati alla scritta agghiacciante che i nazisti misero all'ingresso di Auschwitz: *Arbeit Macht Frei* («Il lavoro rende liberi»).

Costruire frasi così stridenti con il contesto a cui si riferiscono significa svuotare le parole del loro significato originario e, come avviene per il *Newspeak,* piegare il linguaggio alla folle ideologia del potere.

Come fa notare Goldshläger – e come avviene in *Nineteen Eighty-Four* – solo chi è al potere, e quindi chi ha il pieno controllo sulla lingua e sulla propaganda, è in grado di comprendere a fondo il significato degli slogan e, più in generale, delle parole appartenenti al nuovo codice. Il discorso autoritario si presenta con una struttura piramidale, alla cui base il significato è una proiezione mistificata del vertice, e in cui la conoscenza del messaggio reale è in un rapporto inverso alla distanza dalla sommità. Tale struttura piramidale ci rimanda alla stratificazione sociale descritta nella distopia di Orwell. L'85% della popolazione di Oceania è costituita dai *proles,* che infatti hanno una conoscenza molto limitata del Newspeak; i membri dell'Outer Party sono il 13% della popolazione e, a parte l'eccezione di Syme, si fermano alla produzione tecnica della lingua del male; l'Inner Party, invece, copre il restante 2%, ed è caratterizzato da una produzione semantica, espressiva della lingua del potere.

Solo assumendo il punto di vista del Partito, per esempio, è possibile spiegare il termine *joycamp,* che in Newspeak è utilizzato per indicare i campi di sterminio. Oltre alla volontà di celare la realtà del campo, la parola *joycamp*, infatti, può essere compresa solo se ci caliamo nell'ottica sadica e perversa del potere. La lingua del potere segue esclusivamente la logica del male, ed è per questo che alle persone comuni può apparire assurda o incomprensibile.

Durante gli anni del nazismo, Victor Klemperer (filologo e scrittore tedesco di origine ebraica) annotò in un diario tutte le manipolazioni dei nazisti sulla lingua tedesca. Nel 1947 le sue riflessioni sul linguaggio vennero raccolte e pubblicate con il titolo *LTI. Lingua Tertii Imperii: Notizbuch eines Philologen* («LTI. la lingua del Terzo Reich: taccuino di un filologo»). Il testo appena citato è utile a farci capire quanto il linguaggio possa essere asservito al razzismo e al totalitarismo. Neologismi come *entjuden* («de-ebreizzare»), *arisieren* («arianizzare») *untermenshentum* («subumanità»), *verniggerung* («negrizzazione») o *aufnordung* («nordizzazione») sono parole che fanno parte del linguaggio del male, assai più potente di quanto non sembri:

> Il nazismo si insinuava nella carne e nel sangue della folla attraverso le singole parole, le locuzioni, la forma delle frasi ripetute milioni di volte, imposte a forza alla massa e da questa accettate meccanicamente e inconsciamente. [...] Le parole possono essere come minime parti di arsenico: ingerite senza saperlo sembrano non avere effetto, ma dopo qualche tempo ecco rivelarsi l'effetto tossico.
>
> Klemperer, 1998.

Klemperer accusa il nazismo di aver manipolato la lingua per far credere ai tedeschi di essere un popolo superiore, e per renderli spietatamente aggressivi nei confronti dei diversi. Come avviene in Nineteen Eighty-Four, il linguaggio è usato per offuscare e plagiare le coscienze allo scopo di prevenire ogni dissidenza. Orwell intende fare una satira delle tecniche di persuasione usate per fare propaganda, e l'invenzione del Newspeak si spinge a rappresentare l'obnubilamento stesso della ragione. Il fine del Partito è portare a termine un olocausto linguistico che si ripercuote sulle capacità mentali dei cittadini di Oceania, fino a trasformarli in «macchine» al servizio del Partito. Più che plagiare le persone, la distruzione delle parole conduce alla morte cerebrale, intesa come annullamento di ogni pensiero critico.

Winston, il protagonista del romanzo, è attratto da tutto ciò che lo riporta a un'epoca passata e che lo estrania dal terribile presente che sta vivendo. Ad esempio, manifesta un grande interesse per un bel fermacarte, la cui inutilità lo rende doppiamente attraente.

Il fermacarte e la stanza in cui Winston si rifugia con la sua giovane amante, convinto di poter sfuggire all'occhio del Big Brother, diventano l'utopia di cui Winston ha bisogno. Un'utopia personale dove poter racchiudere non tanto ideali di libertà e giustizia, quanto una propria egoistica, perfetta e illusoria beatitudine:

> The room was darkening. He turned over towards the light and lay gazing into the glass paperweight. [...] He had the feeling that he could get inside it, and that in fact he was inside it, along with the mahogany bed and the gate-leg table, and the clock and the steel engraving and the paperweight itself. The paperweight was the room he was in, and the coral was Julia's life and his own, fixed in a sort of eternity at the heart of the crystal.

In realtà anche la camera, con il suo fermacarte di cristallo, è l'ennesima trappola del potere, e nel momento dell'arresto dei due amanti quest'ultimo viene fatto a pezzi e distrutto. Il potere ha organizzato e previsto tutto; il microcosmo utopico all'interno della stanza diviene pura messa in scena. Inoltre, come osserva Manferlotti (1979: 41), «non è solo l'utopia come progetto politico o come ricostruzione di un Io frantumato ad essere annientata, ma anche la possibilità stessa di una scrittura utopica».

LETTURE ULTERIORI

Bauman Z., *La decadenza degli intellettuali. Da legislatori a interpreti* [1987], Bollati Boringhieri, Torino, 2007.

Domenichelli M., *La prospettiva. L'outopos come spazio della morte: la scrittura*, in Bertinetti R., Deidda A., Domenichelli M., *L'infondazione di Babele. L'Antiutopia*, Franco Angeli Editore, Milano, 1983.

Domenichelli M., *L'utopia verso la sua negazione: no-where and back*, in Bertinetti R., Deidda A., Domenichelli M., *L'infondazione di Babele. L'Antiutopia*, Franco Angeli Editore, Milano, 1983.

Goldshläger A., *Towards a Semiotics of Authoritarian Discourse*, in "Poetics Today", vol. 3:1, Duke University Press, 1982.

Klemperer V., *LTI. La lingua del terzo Reich: taccuino di un filologo* [1947], Giunti, Firenze, 1998.

Kumar K., *Utopia e antiutopia.* Wells, Huxley, Orwell [1987], Longo, Ravenna, 1995.

Manferlotti S., *George Orwell*, La Nuova Italia, Firenze, 1979.

Orwell G., *As I Please*, in *The Collected Essays, Journalism and Letters of George Orwell*", VOL. IV, Harcourt Brace Jovanovich, New York, 1968.

Orwell G., *Letter to F. A. Henson*, in *The Collected Essays, Journalism and Letters of George Orwell*, VOL. IV, Harcourt Brace Jovanovich, New York, 1968.

Zecchini V., *George Orwell e i mondi virtuali. La pratica erotica come principale elemento utopico* in 1984, Synergon, Bologna, 1993.

CULTURA POLIMORFA

GORGÒN *è una rivista di critiche, arti, letterature, miti e mitologie, culture e antropologie, sacro e profano, stili di vita estremi ed oscuri, feste e costumi, ludismi e luddismi, tempo e anacronismi, titanismi e satanismi.*

GORGÒN *è l'incontro tra la critica, l'arte e le culture estreme, lo scontro tra la vita e il sapere, il paradosso tra il presente e l'inattualità.* GORGÒN *è la decollazione dei totalitarismi e dei fanatismi, delle teocrazie e delle imbecillità.*

GORGÒN *non è il regno degli ultimi, né quello dei falsi liberi.*

SEZIONI E GIRONI

Tra le MUSE *la rivista raccoglie poesia, narrativa, prosa poetica, musica, disegno, arti visive ed elettroniche, contaminazioni, sinestesie e qualunque altra forma creativa e di espressione.*

Nei DEDALI *sono accolti saggistica, contributi teorici, interviste, recensioni, resoconti e commenti e altri contributi intellettuali.*

Negli AGONES *si sviluppano belligeranze critiche e di opinione a più voci, che si concentrano intorno a temi di particolare fascino o inquietudine.*

In PANDAIMONIA *sono presentate biografie illustri e testi di particolare rilevanza per Gorgòn, che ne illustrano il Manifesto e la filosofia.*

SABBATICA *è un osservatorio delle feste, un calendario umanistico, una camera di (ri)elaborazioni, appunti e rituali destinato a una comunità dell'eterno ritorno.*

FILOSOFIA LABIRINTICA

GORGÒN *è un raccordo, un confine, un tunnel tra discipline, materie, argomenti, mezzi espressivi, che tenta di portarli al confronto reciproco.*

Scandite dalle lettere dell'alfabeto greco, le monografie di GORGÒN *non sono dei semplici "numeri", ma dei centri focali, dei nuclei gravitazionali che attirano lavori dal tema comune.*

Attraverso integrazioni e revisioni e una logica non lineare, le monografie di GORGÒN *si prestano a edizioni successive con una propensione aperta e labirintica.*

NUTRI GORGÒN

GORGÒN *è un monstrum famelico, dal palato esteso ma esigente. Si nutre di qualunque forma espressiva e di pensiero, creativa o teorica, di ibridazioni e sinestesie. Predilige sapori forti e associazioni audaci.*

Proponendo una collaborazione libera — Paidia — il tema del contributo è completamente a piacere dell'autore. La partecipazione a tema monografico — Ludus — è regolata da specifiche Chiamate alle arti dal tema prestabilito *attraverso cui sono reclutati i volontari.*

La pubblicazione delle opere è prevista, a discrezione degli autori, non solo sulle pagine informatiche e cartacee della rivista, ma su quelle di reti sociali come Facebook, MySpace, Deviant Art e altre comunità della Rete.

WWW.GORGONMAGAZINE.COM
WWW.FACEBOOK.COM/GORGONMAGAZINE
HTTP://WWW.ISSUU.COM/GORGONMAGAZINE/DOCS
HTTP://GORGONMAGAZINE.DEVIANTART.COM

VERSO IL PEGGIORE DEI MONDI

INDUSTRIE CULTURALI E PROSPETTIVE DISTOPICHE

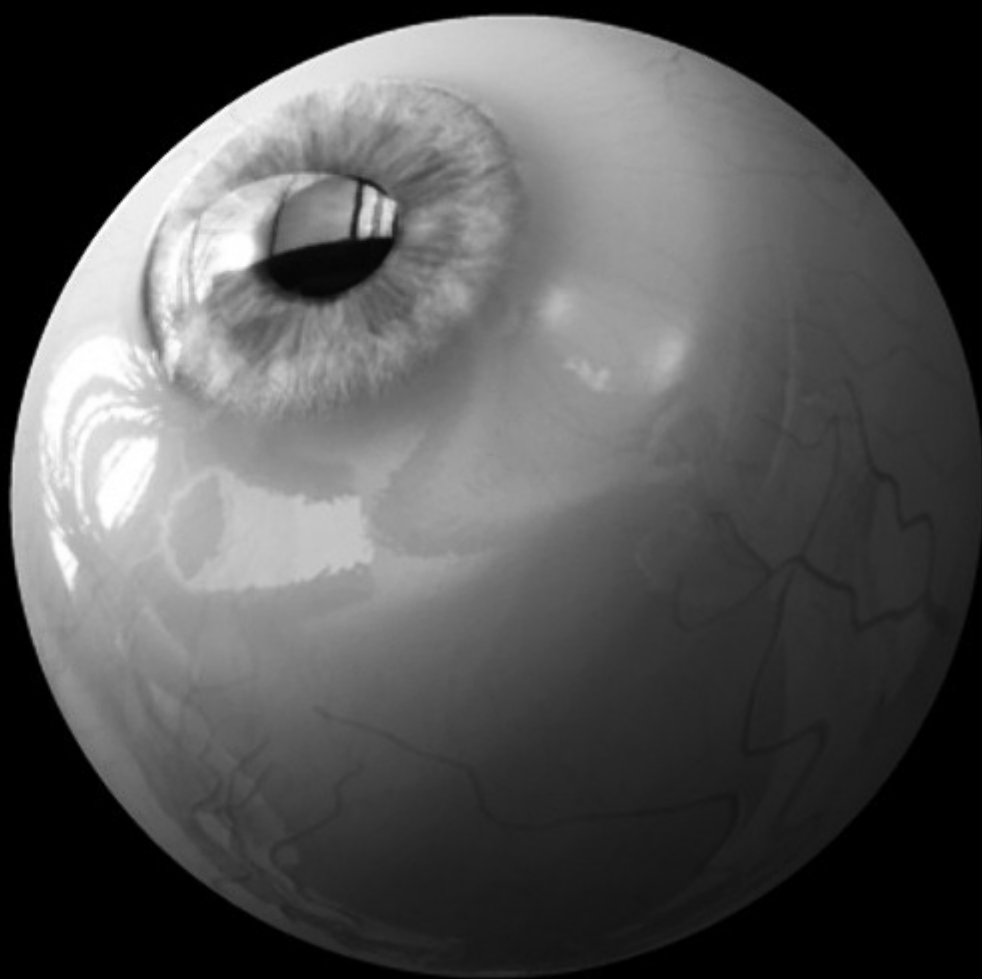
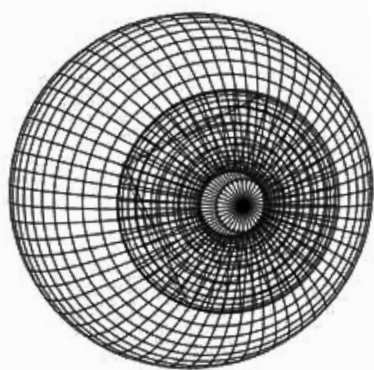
Una belligeranza tra

MAURO ANTONINI

MARCO BENOÎT CARBONE

MASSIMILIANO SPANU

MARCO TETI

WWW.GORGONMAGAZINE.COM

Art © Juan Luna, http://www.turbosquid.com/Search/Artists/juan8luna

VERSO IL PEGGIORE DEI MONDI

INDUSTRIE CULTURALI E PROSPETTIVE DISTOPICHE

Una belligeranza tra
MAURO ANTONINI
MARCO BENOÎT CARBONE
MASSIMILIANO SPANU
MARCO TETI

MAURO ANTONINI è critico e storico cinematografico e «crossmediale». Scrive per «Segnocinema» ed è autore di numerosi saggi e libri.

MARCO BENOÎT CARBONE è autore, editor e ricercatore freelance. Collabora con riviste e case editrici e si interessa di antropologia e studi culturali.

MASSIMILIANO SPANU insegna Semiologia del Cinema e degli Audiovisivi all'Università degli Studi di Trieste. È autore e curatore di volumi e saggi.

MARCO TETI è dottore di ricerca dell'Università di Ferrara. Si occupa di rapporti tra letteratura e cinema ed è autore di un libro sugli anime.

Il cinema, i network e le industrie culturali continuano a rielaborare temi classici della letteratura fantascientifica per proporre nuove visioni e narrazioni (filmiche, letterarie, video-ludiche) che è possibile iscrivere nel filone della cosiddetta anti-utopia.

I catastrofismi, i futuri possibili e gli scenari sociopolitici alternativi, analisi e metafore della società, si affiancano non di rado a elementi marcatamente «ideologici», che connotano i testi stessi.

Le visioni della tecnica, della storia e del futuro di questi testi riflettono certamente la forma mentis della loro produzione, rispecchiandone ansie e preoccupazioni, miti e auspici.

In questi mondi possibili si possono spesso rinvenire le marche del pensiero dell'epoca, o rappresentazioni e discorsi che, interpretando il proprio presente in chiave distopica, possono rispecchiare gruppi di produzione, lobby e referenti sociali e politici delle produzioni, oltre ad essere un riflesso diretto della domanda e del consumo dell'immaginario.

*Le traiettorie della distopia si complicano ulteriormente se si considera l'evoluzione del panorama delle forme espressive. Dai classici della letteratura, i peggiori mondi possibili si espandono nel senso più ampio possibile dell'industria dell'*entertainment.

Dalle serie all'animazione, dal comic al gioco digitale, il filone anti-utopico è un universo discorsivo, un'ampia regione dell'immaginario espanso.

In che senso, dunque, parlare oggi di distopia? Qual è lo specifico di questo filone in rapporto ai nuovi processi intermediali? È possibile tracciare una linea di demarcazione tra il testo distopico in senso stretto e una più ampia e diffusa dimensione distopica, che interessa la letteratura in senso lato?

Cosa interviene tra 1984 *e* **Philip Dick**, *tra questo e i suoi rimasticamenti recenti in salsa apocalittico-religiosa, tra l'anti-utopia del dopoguerra e il cinema mainstream dell'ultimo decennio, tra il cyberpunk come movimento radicale e le distrazioni interattive di massa contemporanee, tra i critici militanti e il loro declino nella società del fandom, tra letteratura, cinema e gioco?*

Attraverso un dibattito a più voci, gli autori di questo dibattito si propongono di avanzare, nel riferimento a testi e produzioni del passato e del presente, ipotesi interpretative sui possibili rapporti tra poteri e industrie culturali, attraverso un approccio né troppo apocalittico, né troppo integrato.

I – Marco Benoît Carbone

Mi piacerebbe aprire questo dibattito sulla letteratura distopica affacciandomi su una serie di prospettive forse non facili da mettere a fuoco, ma che potrebbero orientare una riflessione attuale sui peggiori tra i mondi.

Da una prima prospettiva storica e tecnologica, metterei in risalto che la distopia come *corpus* è più difficile da inseguire oggi rispetto al passato: è soggetta infatti agli stessi fenomeni culturali e tecnologici di ampia scala (Internet, convergenze mediali) che determinano la polifonia continua, l'intertestualità diffusa e i processi di interscambio profondi degli odierni mondi dell'immaginario.

Si pensi a cosa accade anche solo tra *The Time Machine* di H. G. Wells, il romanzo del 1895, considerato il capostipite del filone tematico del viaggio nel tempo, e tutto quello che si iscrive sia esplicitamente che indirettamente nel suo solco: da un lato, le versioni filmiche e televisive ufficiali; dall'altro, il tema più ampio del viaggio nel tempo, e il suo travaso nell'immaginario come riserva di stereotipi narrativi, mobilio tematico per mondi possibili e soluzioni drammatiche per interi filoni letterari (impossibile persino iniziare un elenco, ma si pensi per esempio a serie recenti come *Flashforward* – ABC, 2009-10, e T*erminator: the Sarah Connor Chronicles* – FOX 2008-09).

Una seconda prospettiva da ricercare è una visione che faccia fronte a questi movimenti centrifughi, offendo una linea di demarcazione per l'opera distopica. Quale criterio estetico, tematico e ideologico la definisce e connota? Sono distopici i testi in cui antiutopia e anti-ucronia si tematizzano come figure o temi o nel discorso in maniera netta, interpellando il proprio pubblico e la propria epoca? O al contrario il topos disforico non è banalmente una geografia o una mappa spazio-temporale, ma è un cataclisma delle strutture profonde, che infetta in senso lato la letteratura?

Questo conduce alla terza prospettiva, forse la più urgente, che ha per oggetto i modi del consumo e gli effetti di queste letterature, poste al crocevia tra la costruzione di un immaginario, le ideologie che si dispiegano dai frame culturali dominanti e il patto con lo spettatore. È qui, a mio avviso, che si situano alcuni dei più laceranti "tradimenti" di un filone che ha prestato servizio a una feroce critica del potere, ma che oggi subisce in letteratura una forte banalizzazione, e al cinema persino una grave involuzione, come in certe produzioni che rivestono di una patina apparentemente critica dei messaggi apertamente ideologici (*I am Legend,* diretto da F. Lawrence, 2007, da un romanzo di Richard Matheson del 1954; *The Road,* diretto da J. Hillcoat, 2009, da un romanzo di C. McCarthy, 2006).

Queste tendenze non mettono solo in risalto la complessità dei testi spettacolari di oggi, che rispondono in maniera ambigua a concetti critici come l'intentio operis e l'autorialità, ma testimoniano anche della crisi della critica. L'interrogativo è insomma se sia rimasto o no alla letteratura, o finanche al cinema, un ruolo per dei percorsi di fuga dal pensiero dominante, e se questo ruolo non sia persino travasato da quelli a forme di intrattenimento "minori" come il gioco digitale e il fumetto, meno ammantante di crismi artistici, dotate di una critica forse più acerba e ingenua, ma anche più addentro ai tempi che corrono.

II – Mauro Antonini

Mi riallaccio direttamente alla terza prospettiva sollevata da Marco Benoît Carbone: il rapporto tra l'esposizione dei regimi distopico-immaginari – specchi «più veri del vero» dei regimi distopico-reali, o del *real world,* per dirla à la Wachowski – e il consumo *mass-medializzato* delle industrie culturali di oggi.

Se per illustri esempi di distopie fantascientifiche che denuncino paure e pulsioni delle società contemporanee si è soliti ricorrere a letteratura in prosa (classici come Wells, Orwell, Dick) e cinema (cineasti moderni come Scott, Cameron, di nuovo i Wachowski) oggi si devono assolutamente considerare tutti i linguaggi ad essi trasversali ma interconnessi, come tv series, videogame e fumetti. Questi si trovano ad essere d'espressione ancor più libera per via della loro natura intrinsecamente *pop,* che li ha a lungo declassati, allo sguardo critico tradizionalista e vetusto, come poco o per nulla degni d'attenzione, lasciandoli così svincolati verso una belligeranza sempre viva.

Si pensi a quanto realizzato dalla Marvel Comics con le pubblicazioni a fumetti legate all'evento crossover di *Dark Reign*. Eludendo la forma e il formato della graphic novel che viene già ritenuto un fumetto più «nobile» – basti vedere i grandi testi già di matrice distopica, quali gli autoriali I*l ritorno del Cavaliere Oscuro* (*Dark Knight Returns,* Frank Miller, 1986), *V for Vendetta* (id, Alan Moore e David

Lloyd, 1982-1989) e *Watchmen* (id, Alan Moore e Dave Gibbons, 1986-1987), editi dalla concorrente DC Comics e da sempre al centro di accesi dibattiti tematici, oggi rafforzati dalle recenti trasposizioni cinematografiche – la denuncia percorsa dalla Marvel è quella più consumistica e solo apparentemente facile del fumetto di gran mercato dove, all'insaputa dello snobismo culturale, serpeggiano fortissimi echi d'attivismo socio-politico.

L'idea alla base del Dark Reign è quella d'un deciso scavalcamento del concetto del potere politico e iconico degli USA nella delineazione di un mondo in cui Captain America (incarnazione totemica dell'ideologia americana) è morto in un pubblico attentato che richiama l'omicidio Kennedy, mentre Iron Man (incarnazione totemica della politica americana) è detronizzato, privato del suo sapere, e ricercato dallo Stato. Questo, in linea prettamente distopica, è rappresentato dal malvagio Norman Osborn. Il potere dei «cattivi» è dunque quello politico, distopico e videocratico, in speculare contrapposizione al potere dei supereroi, d'indirizzo prettamente utopico perché volto al raggiungimento di concetti quali «verità» e «giustizia». Tant'è che in *Dark Reign* si arriva a contrapporre una branca governativa, politicizzata e destroide di Vendicatori (data in pasto ai media come «vera», mentre è composta da pazzi e criminali nelle vesti di eroi) ed una occulta, (comprensiva di icone di supereroi ben codificate e note al pubblico) che amministra un supereroismo «carbonaro» contro lo Stato, ed è ovviamente fuorilegge.

In quest'affresco, dove il superpotere maggiore dei «buoni» è il loro idealismo utopico, ma in cui, *de facto*, i cattivi hanno già vinto e siedono ai vertici, il fumetto utilizza al meglio i propri mezzi di presentificazione del tempo, scavalcando con coraggio l'idea del futuro apocalittico (a cui ricorre oggi solitamente del cinema) e imponendo un potente presente apocalittico.

Cadenza mensile e tempi di realizzazione, relativamente molto brevi rispetto ai tempi di lavorazione di un film, consentono al fumetto di proiettare una denuncia più cronachistica e meno «filtrata» rispetto a quanto visto in parallelo, al cinema e alla televisione. Non a caso la Marvel è riuscita, in tempi record, a far sì che il suo universo narrativo aderisse a tal punto a quello del lettore da presentare eventi come Ground Zero o l'elezione di Obama nei fumetti di Spider-Man quasi in un cronachistico «tempo reale», o meglio ancora in un tempo del reale.

III – Marco Teti

Le osservazioni di Mauro Antonini mi sembrano assai condivisibili, e d'altro canto alcune serie contemporanee a fumetti paiono in effetti inserirsi a pieno diritto nel genere narrativo della distopia o dell'anti-utopia, codificato ampiamente dalla letteratura e dal cinema. Le serie citate e le loro ucronie rimandano ad esempio ai seminali romanzi *The Man in the High Castle* di P. K. Dick, 1962, e *Fatherland* di R. Harris, 1992, da cui è ricavato l'omonimo film del 1994.

A tale proposito, vorrei provare a indicare una linea guida per un campo talmente complesso, partendo da aspetti peculiari del filone distopico odierno delineati da Marco Benoît Carbone, per individuare delle possibili direzione d'indagine.

Siamo forse in difficoltà nell'ascrivere o meno certe attuali produzioni nella categoria o nel genere della distopia perché esse, insieme ai loro canoni estetici, alle strategie enunciative, ai contenuti tematici, aderiscono o riflettono in maniera complicata i loro paradigmi, in una temperie culturale – il cosiddetto «postmoderno»? – che estremizza la pratica del riutilizzo in una caotica attività di tipo combinatorio nei confronti di elementi linguistici disparati. Come in altri generi apparentemente distanti – si pensi al tema del vampiro – le caratteristiche attribuibili alla distopia come genere, sottogenere o approccio poetico e stilistico si fanno sfuggenti.

> ***« I linguaggi trasversali, interconnessi e* pop *delle serie* TV*, del gioco e delle letterature per immagini sono veicoli di una viva e belligerante espressione distopica »***

Bisogna notare del resto che molte tra le opere più compiute e significative realizzate negli ultimi anni e classificabili in un certo senso come distopiche riducono il genere narrativo di riferimento a un serbatoio dal quale è possibile attingere vicende, personaggi e soluzioni compositive. Mi riferisco, tra gli altri, ai lungometraggi cinematografici *Akira* di Otomo (1988), Tetsuo di Tsukamoto (1989), *Ghost in the Shell* di Oshii (1995) e ai fumetti da cui essi sono ispirati o tratti. Per non parlare della corrente letteraria del cyberpunk.

In primo luogo mi pare quindi utile tentare di stabilire se la fantascienza distopica vada considerata oramai niente altro che un «involucro vuoto», cioè un mero modello formale, oppure possieda ancora dei contenuti a livello etico, e quali. In secondo luogo mi pare fondamentale accertarsi del fatto che gli intenti di ordine ludico non abbiano del tutto sostituito quelli di natura polemica e morale; nonché ragionare sulla maniera in cui gli uni si affiancano agli altri, senza trascurare i loro contesti.

IV - Massimiliano Spanu

Forzo il significato di distopia. Il tema distopico nella recente produzione culturale e massmediale è rintracciabile in innumerevoli testi di diversa energia ed eterogenea provenienza : si va in tempi recenti dal fumetto della British Invasion anni 80-90 (lo straordinario *The Invisibles* di Grant Morrison, 1994-2000) ai film più recenti, figli dei comic (*V for Vendetta,* 1982-89, *Sin City*, 1991-2000, *Watchmen*, 1986-7), ma anche delle visioni paranoiche degli anni precedenti (*Twelve Monkeys* e *Brazil,* T. Gilliam, 1995 e 1985, *La cité des enfants perdus,* J.-P. Jeunet, 1995).

La tensione utopica/distopica è tuttavia, al di là del tema, connaturata al cinema: potremmo affermare, provocatoriamente, che il cinema stesso è la distopia, o perlomeno è il luogo prediletto della dialettica utopia/distopia. Ciò per due ottimi motivi: il primo è che il cinema esteticamente, industrialmente «vincente» è, essenzialmente, narrativo. Esso è espressione d'una Storia delle piccole e grandi narrazioni, d'una ideologia che mette in scena – regolarmente – le proprie rappresentazioni «negative» (esorcizzandole?).

Il secondo è che il cinema è una macchina industriale estremamente versata e potente nella formazione, e nel conseguente sfruttamento, degli immaginari – cosa ovviamente assai congeniale alle società eterodirette, perché meccanismi psicoanalitici comuni sottendono al funzionamento stesso della macchina cinematografica. Come la stanza dell'esaudire ogni desiderio al centro della Zona di *Stalker*, il cinema industriale è anche il luogo del grande inganno.

In tal senso, il cinema industriale si è prestato, e si presta ancor oggi – in maniera anche inconsapevole – a strategie di manipolazione immaginifica di massa. È superfluo ricordare l'importanza dello *studio system* hollywoodiano, delle cinematografie ideologiche e post guerre mondiali nella formazione delle coscienze. Laddove l'idealizzazione utopica si concretizza in equilibri estetici potenti eppure minacciabili, fragilissimi (è lo stigma della pace, d'essere «attimo»: si veda per esempio la società serena d'incipit a *The Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring,* 2001, regia di P. Jackson, con il villaggio dei Baggins sotto costante minaccia) la marcatura, l'ombra distopica – quasi funzionalmente, greimasianamente – irrompe immediatamente a bilanciare, a portare caos, inganno, scompiglio, sofferenza, perdizione, morte (ecco perché la Trilogia dell'Anello è perfettamente narrativa e cinematografica: segnala concretamente, pur provenendo dalla letteratura, la doppia dimensione dell'essere «cinema»).

L'anello di Tolkien, quindi di Jackson, è il retaggio e l'eredità malevola che accompagna la visione benefica del mondo. Il cinema commerciale, il cinema delle sale, allora, è di fatto il luogo e il tempo dell'infilare l'anello, spesso la visione dell'oscurità, il *dark passage* all'altro che è nell'*in-sé* socio-culturale d'una temperie. Il cinema industriale permette l'accesso e la circolazione tra due dimensioni topiche, tra due afflati estetici contrapposti. I suoi testi (filmici) sono troppo spesso frutto d'una visione semplificante, tomistica, anche quando segnalano con convinzione concordanze e apparenti speranze e buonumori.

Si tratta, insomma, del paradosso situazionista-lettrista e debordiano, quello che osava una qualche negazione dell'immagine nella sua complessiva menzogna. Lo spettacolo è la falsa coscienza del tempo, anche nell'atto del mettere in scena la propria distopia. «Questo pubblico, così privato di libertà, che ha sopportato tutto, merita meno di ogni altro di essere rispettato»: è la staffilata che apre il famoso palindromo, *In girum imus nocte et consumimur igni*. Nel cinema contemporaneo ciò non ha senso: siamo del tutto calati nella dittatura dello spettatore (ovvero nella massificazione, in termini pasoliniani). Lo «spettatore" e il suo marketing non possono esser tolti di mezzo nemmeno dopo le più ardite sperimentazioni, nemmeno dopo gli azzeramenti di *Hurlements en faveur de Sade* o de *La Société du spectacle* (G. Debord, 1952 e 1967). Dopo nulla, non potendo proprio verificarsi tale rivoluzione in un cinema «industriale» pensato come merce. Il cinema, d'altra parte, illude e convince offrendo una continua disponibilità dell'oggetto fruito che pure non c'è, in una perenne e doppia, dolce frode dello spettatore. In sintesi, il cinema porta agli occhi e alla ratio d'ognuno di noi, all'emozione, alla coscienza spettatoriale, la sua sintomatica e implicita natura mistificante. Sempre.

Mi pongo *en passant* la domanda: c'è un cinema non utopico, non distopico, non mitologico, cioè realistico? Un cinema casuale e caotico, un cinema-calco, onesto? Le masse in silenzio vuoto, e il loro orrore del nulla celato dal pieno d'immagine, sono la distopia. Qualche anno fa Ferreri, in una delle sue ultime apparizioni, al festival di Pesaro, urlava alla folla che lo applaudiva: «Siete degli zombi! Siete degli zombi!». Il cinema come industria, di fatto, è implicitamente distopico. Esso, complessivamente produce l'immagine di un mondo illusorio e mercificato. Che poi è la falsificazione alla quale ci si oppone in *1984*. Rari capolavori hanno la forza per portare in emersione il senso folle (non il calco) e reale delle cose, la verità (la *Veritàààà* di Zavattini, che non a caso fece quest'unico film da regista-attore: "Ormai la politica la fanno i dentisti", diceva).

Di fatto il cinema, nella somma dei suoi testi più "alimentari", media le posizioni della temperie che lo esprime, assegna una voce allo spirito del tempo, apparentemente lo contesta, utopizza e dis-utopizza, raramente rivoluziona, quasi sempre rispecchia. Alla fine la distopia, al cinema, la fa la stessa orribile società industriale di cui il cinema è espressione e mezzo. Lo stesso Debord (*Les situationnistes et les nouvelles formes d'action dans la politique et dans l'art*, 1963) riporta l'aneddoto di Otto Abetz, ambasciatore nazista che, di fronte al Guernica, domandò a Picasso: «l'ha fatto lei, questo?». Picasso, racconta Debord, giustamente rispose: «No. Siete stati voi».

V – Marco Benoît Carbone

I percorsi qui suggeriti sulla distopia a mio avviso sono scorci assai stimolanti: ci indicano la sfuggevolezza dell'oggetto che inseguiamo, e allo stesso tempo ci obbligano ad afferrarlo. Con distopia si può intendere la capacità dei testi di costruire meta-narrazioni della realtà, e la loro tendenza a inserirsi in maniera specifica in un filone letterario che sarebbe possibile delineare e delimitare tematicamente; ma al contempo si può espandere la nozione di luogo altro per abbracciare una caratteristica intrinseca dell'immaginario, che disinnescandosi si proietta in un altrove intimamente mistificatorio (usando il termine in senso neutro) e irrimediabilmente situato. Come, allora, proseguire lungo queste diverse strade?

Mauro Antonini vede nel fumetto contemporaneo una lettura critica della società capace di inseguirla nel tempo stesso del suo svolgimento; si accorge che l'universo espanso della letteratura disegnata è sempre più capace per le sue caratteristiche produttive di accostarsi alla narrazione della realtà e del suo «tempo reale», avviluppandosi intorno ad essa come un anello metastorico. Ma in quante di queste narrazioni si sviluppa e viene portato alla luce un senso effettivamente insoluto ed eversivo della storia, piuttosto che schemi oppositivi classici, in cui attanti e processi vengono diversamente disposti? O ancora, restando nell'ambito «transmediale», quanto un progetto come *The Matrix* può essere considerato distopico, e non piuttosto meramente ludico o al massimo utopico, denso com'è di echi salvifici, apologie di minoranze elettive e idealismi vecchi e nuovi?

Massimiliano Spanu delinea un profilo del cinema come macchina utopica/distopica per eccellenza, come dispositivo affabulatorio che ci mette al cospetto dei suoi mondi dell'altrove in un programma oppositivo infido, ma genetico (proprio come la *Time Machine* di H. G. Wells, macchina ucronica fondativa, trasformava consapevolmente il passato e il futuro in narrazioni di un certo presente, destinate a cristallizzarsi irrimediabilmente in prodotti storici).

> ***« La tensione utopica/distopica, al di là del tema, è connaturata al cinema: potremmo affermare, provocatoriamente, che lo stesso cinema ne è il luogo prediletto. »***

Come, dunque, evidenziare la natura mistificatoria dell'immagine-movimento, evitando di perdersi nel dedalo della funzione dell'immaginario, se stabiliamo che si tratta di un fenomeno le cui tracce trascendono il mezzo filmico e interessano l'intero spettro delle forme espressive?

Si pensi per esempio alla peculiare interattività del mezzo videoludico, alla sua struttura intimamente polemica, oppositiva e violenta, e alle conseguenze che derivano dal rivestimento «neutrale» piuttosto che "ideologico" degli attanti bellici in cui è chiamato a identificarsi il giocatore. Il primo videogioco distopico/utopico non è un recente e sopravvalutato gioco d'autore, ma l'iconico *Speed Racer*, in cui il giocatore può decidere tra due vocazioni: velocità massima o salvaguardia dei pedoni.

Per questi motivi mi allineo anche con Marco Teti quando auspica una metodologia e un senso di

demarcazione in questa ricerca del testo distopico contemporaneo, in grado di delineare uno specifico, per così dire, tematico, accanto ai meccanismi più profondamente fenomenici e linguistici, in relazione ai nostri tempi.

VI – *Mauro Antonini*

Trovo particolarmente interessante la questione sollevata da Marco Benoît Carbone riguardo al rapporto tra tematismo distopico e schematismo narrativo, in quanto sono convinto che l'adesione ad una morfologia del racconto riconosciuta e ben decodificata dal pubblico possa, a volte, concorrere ad inficiare il nucleo sovversivo di molta narrativa apocalittica.

Si pensi alla convenzione hollywoodiana dello *happy ending*, che diviene spesso più insistita laddove, nello svolgimento dei film, si distruggono certezze e rassicurazioni. Questo avviene per un bilanciamento consolatorio, che spesso, pur con uno sviluppo poco esteso nella storia e proprio in quanto «finale», arriva ad assoggettare tutto ciò che lo precede. E se molto cinema dell'apocalisse – penso agli ultimi disaster movie emmerichiani o al già citato *I am Legend* – soffre proprio di questa insistita adesione al ribaltamento consolatorio, non si può non notare come sussista una tendenza opposta che gioca con lo schematismo narrativo proprio come dilatazione concettuale del racconto stesso.

Pur se per motivi distinti, i due macrotesti che maggiormente mettono in opera questa funzione risultano i franchise di *Star Wars* e *Matrix.* Gli expanded universe varati da Lucas e dai Wachowski sono riusciti a oltrepassare l'interconnessione linguistica in cui, com'è noto, i film fungono da endoscheletro per una narrazione cross-mediale in rigida *continuity,* che si estende su *tv series,* fumetti, romanzi, videogame e prodotti direct-to-video. In questo senso, sono arrivati a colonizzare persino il terreno del mondo cosiddetto «reale», mettendo in discussione le ideologie salvifiche e lavorando intrinsecamente sulla dialettica distopia/utopia. È forse proprio questo accostamento bicefalo a renderli incredibilmente sovversivi. Nello specifico lo svolgimento narrativo anti diacronico scelto da Lucas per la saga di *Star Wars* (l'ordine dei capitoli in uscita è IV, V, VI, I, II, III) ne demolisce l'apparato fortemente classico che si potrebbe desumere da una visione che ne ricostruisse ordinatamente la storia in sequenza cronologica. Inutile nascondere, infatti, quanto l'incredibile progressione tecnologica e tecnica del visivo e del sonoro, evidentissima in ogni capitolo della saga (che risulterebbe terribilmente sfalsata da un riallineamento narrativo), porterà sempre a concretizzare lo *Star Wars* cinematografico come una successione che va dall'*Episodio IV* (1977) all'*Episodio III* (2005) e non dall'*Episodio I* (1999) all'*Episodio VI* (1983). E se, in questo modo, *fabula* e intreccio risultano sconnessi, ne guadagna l'apparato distopico, che vede la saga iniziare in un universo devastato dallo strapotere di un Impero paranazista, tanto nell'iconografia quanto nel concetto, e chiudersi sull'affermazione, potentemente politica, dell'Impero stesso. In questo modo la ribellione intestina e la sconfitta del Male (tanto al livello mistico che politico) restano confinati in una parte centrale che li affossa e li spegne. E l'*Episodio VI,* con il suo festoso *happy ending* che dovrebbe coronare il «capitolo finale», si rivela null'altro che un ponte per la seconda trilogia, che si presenta come un'escalation di oppressione, con l'ascesa del potere politico dell'Impero e il conseguente crollo di una Repubblica sfaldata e incapace a contrastarlo.

Con dissimile articolazione (ma con uguale carica sovversiva) la saga di *Matrix* ha saputo, in ogni capitolo cinematografico, distruggere con coraggio le convinzioni radicate nel pubblico grazie alla visione dell'episodio precedente, ponendo la macronarrazione in una luce sempre più oppressiva. Se è vero che il personaggio di Neo rappresenta un ideale potentemente salvifico, con echi che vanno dallo sciamanico al buddismo al cristologico, e che la sua predisposizione ad un supereroismo utopico cresce di film in film, è altrettanto vero che questi viene inoculato in narrazioni che ne mettono in progressiva discussione la sua figura, a favore del controllo totale da parte della società delle macchine. Si pensi soprattutto al secondo capitolo, *Matrix Reloaded,* dove viene insieme affermato e demolito l'ideologismo eroico di Neo in favore di una serializzazione della propria icona atta al reload dell'universo in cui vive. In questo «progetto» persino il suo ruolo supereroico, che sembrava massima espressione di un libero arbitrio ormai sepolto, risulta incapsulato nello schematismo dello strapotere contro cui si batte. Proprio quando si dichiara che persino il *real world* è parte del macroverso virtuale scaturito da *Matrix* (o forse solo appartenente ad un altro grado di virtualità, come al cinema deve essere) Neo ascende ad un nuovo grado di consapevolezza eroica e, al tempo stesso, diviene

parte d'uno schema inviolabile voluto dal software che lo comprende (è vero che alla fine di *Reloaded* decide di non «ricaricare» la matrice, ma al termine di *Revolutions* finirà comunque per fare ciò per cui era stato «programmato»). Matrix, meglio di altri testi contemporanei, riesce a bypassare la «metrica» della narrativa distopica (il Male è al potere e il Bene è chi gli si ribella) proprio presentando un contro-schema in cui anche la ribellione e la salvezza risultano indispensabili per l'apparato distopico. In questo modo tutto può ricominciare di nuovo, ancora, e poi ancora. Fa tutto parte del piano.

VII - Marco Teti

Partendo dalle due prospettive di Mauro Antonini e da Massimiliano Spanu, che ci portano sul terreno affascinante degli universi espansi e del cinema come dispositivo «ontologicamente distopico», trovare uno sguardo d'insieme o minimo comune del fenomeno distopico può diventare ancora più impegnativo. Mi piacerebbe operare un piccolo allargamento di prospettiva, su un fronte d'indagine.

Recupero uno degli interessanti spunti di ragionamento forniti da Marco Benoît Carbone e sposto l'attenzione su di un argomento rimasto finora escluso dalla discussione, ovvero l'accoglienza delle produzione narrative di genere distopico da parte dei fruitori. Le modalità di ricezione, presunte o reali che siano, si configurano come uno dei fattori dai quali vengono condizionate le scelte dei produttori delle opere ascrivibili alla fantascienza distopica, anche in materia dei temi e messaggi etici che vi trovano spazio.

I testi filmici chiamati in causa nei precedenti contributi sono esemplari da questo punto di vista. Diversi lungometraggi citati nella presente sede potrebbero essere considerati come un particolare, ideale filone di «avanguardia di massa»: vi si possono trovare commisti elementi spettacolari, commerciali e autoriali. In un senso più ampio, tutti i testi presuppongono di fatto un coinvolgimento non passivo, virtuale dello spettatore, per quel che concerne l'assegnazione di specifici significati simbolici, valoriali e ideologici. Nello specifico, la grande apertura dimostrata sul piano strutturale e contenutistico dalle serie cinematografiche avviate, per esempio, dalla serie di *Matrix,* testimonia da un lato della contaminazione tra pratiche (sempre più ludiche) e pubblici diversi, e dall'altro di una complicazione nel rapporto con i fruitori dei testi che è tipico della nostra epoca.

La diffusione capillare di un mezzo espressivo quale il videogioco, di Internet e più in generale dei cosiddetti nuovi *media* ha innescato e rafforzato la tendenza, oramai consolidata, a interpretare forme di comunicazione come processi sempre più personali e autoguidati. Diversi strumenti sembrano promuovere un autentico «individualismo creativo» e donare allo spettatore un ruolo apparentemente più critico e attivo, oltre ad abbattere le barriere tra cultura popolare e cultura d'élite e a contribuire a ridefinire i modi di vedere le opere e l' autorialità. La critica specializzata rileva e sottolinea il fenomeno, su cui si potrebbero annoverare numerosi studi, come il seminale *Understanding Popular Culture* (1995) di John Fiske.

Viene dunque da chiedersi se una partecipazione tanto attiva del pubblico al processo di costruzione del senso, una partecipazione quasi al limite dell'intervento diretto, non tradisca o meglio comprometta gli intenti morali e gli assunti ideologici sui quali il filone della fantascienza distopica è storicamente fondato. Come risponde la distopia a un mondo in cui l'ideologia promette la libertà assoluta, vera o apparente che sia, dell'individuo?

VIII – Massimiliano Spanu

Mi sottraggo al vincolo del numero di caratteri fissato per intervento, e sfocio spero in un pamphlet. Debord-o. L'intervento ultimo di Teti mi sembra inaugurare, molto intelligentemente, un nuovo versante della discussione. Mi sembra lambire senz'altro un territorio fondamentale, esiziale della cultura contemporanea (del visibile, ma non solo, direi del percettologico in genere): la condizione spettatoriale come luogo fondamentale della battaglia per la comprensione (della temperie attuale). Una condizione spettatoriale che è ormai avviata ad essere, almeno parzialmente, autoriale. Sottolineo il «parzialmente». Ho avuto modo di occuparmi del tema del fruitore–autore nel regime dell'interattività del testo dopo il *digital turn,* con la sua continua *re-mediation,* le sue ibridazioni complessive, la sua implicita inter/transtestualità, o per contro il suo riscoprire – ironicamente e meta narrativamente – i propri ruoli comunicativi classici e ben definiti solo per dichiararne la propria definitiva distanza (segnalo dunque *Interattività e presagi. Tra cinema e videogame nell'epoca digitale,* in *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale,* a cura di L. De Giusti, Marsilio, Venezia 2008, pp.193-214).

E' evidente, però, che le cose cambiano, e Teti

ha ragione. Il cinema è già roba vecchia, è divenuto un *content* come lo sport su Sky o i servizi meteorologici. Altro che «arma più forte», altro che teorizzazioni sul cinema al servizio del Reale. Ora è necessario spostarsi analiticamente (semiologicamente, ontologicamente) su altri versanti, più ampi. Dopo l'avvento del digitale, i testi contano relativamente (ci si esperisce senza testo, o almeno senza significati, senza avere nulla da dire, o quasi – la chat, il blog, nella stragrande maggioranza dei casi sono questo, comunicazione vuota).

Fatto non evidente è, tuttavia, che con l'avvento delle tecnologie, e le nuove modalità di fruizione legate al digitale (all'audiovisivo digitale in genere, soprattutto) viene meno proprio il pensiero della comunicazione che pare sur-dominarci, e con questa viene meno anche l'interazione interpersonale.

L'*i-phonizzazione* mi sembra un processo irresistibile d'estetizzazione della solitudine (vagamente eurocentrica, tra l'altro, e quasi *white supremacy*), che mira all'illusione d'una asettica, nuova audiovisibilità, minima e sufficiente, personale e diminuita, concettuale perché del tutto virtualizzata, insomma vuota. Si compra un «oggetto con l'anima», si sa. Da qui la corsa all'acquisto del supremo «contenente» telefonico – in un'emersione potentissima di necessità indotta – che costa, alla fin dei conti, servizi compresi, l'equivalente o quasi dello stipendio mensile di un precario.

In passato, la logica autoriale da cui scaturiva il testo era quella dell'eterodirezione, fondata sulla ricerca di consenso spettatoriale passivo, e sul successo e sfruttamento pubblico (la società d'immaginario televisivo - cinematografico). Oggi si afferma invece una logica pura e feroce, nemmeno autoriale, apparentemente del tutto differente, quella dell'autodirezione, basata apparentemente sull'affermazione di sé in quanto esperienza singola e sufficiente, sull'esaltazione della propria vocazione a dire ed essere qualcosa (è il *late capitalism* di jamesoniana memoria) dettato comunque dalla necessità d'uno sfruttamento di massa, ora trasformata nella somma delle sue parcellizzazioni debordiane (e post ideologiche). L'immediatezza del *V for Vendetta* di James McTeigue, ad esempio, tematizza elegantemente una società telecratica del controllo dove la Verità, in maniera suggestiva e orwellianamente, si è fatta racconto, finzione gestita attraverso il controllo politico (si potrebbero citare, allora, i film che ne riprendono i romanzi, da *THX 1138* a *1984*, o anche lo spot della Apple sull'introduzione del Macintosh al mondo del *1984* che tematizzava, guarda un po', l'abbattimento di un Grande Fratello grigio, noioso, spossessante).

La realtà mi sembra suggerire, invece, un andamento più strisciante e meno visibile, più gentile e colorato, ma non meno violento; per alcune sostanziali sfumature diverso, al quale l'informazione dissidente, tuttavia, già cerca di far fronte: la ricerca della massificazione eterodiretta attraverso l'illusione dell'autodirezione, della fruizione come esperire personalissimo, quindi indiscutibile. (Non ho visto il filmato assieme ad altri. Non ne ho discusso assieme ad altri. L'ho visto da solo, l'ho «letto» e «capito» a mio modo. Ho visto il mio video, il film, il documento, il mio spettacolo, la mia verità fotorealistica, credibile, e magari anche 3D, acquistata e fruita a casa mia, en privé, non più al cinema).

Siamo in caduta libera, a capofitto verso il paradosso di *Total Recall* (P. Verhoeven, 1990). Cioè, in ciò che Lippman, già nel 1963, descriveva quando argomentava di «pseudo ambienti» e di «modelli di realtà», ma soprattutto di fraintendimenti e di incomprensibilità della Realtà, in mano ai media.

« Viene da chiedersi se la partecipazione attiva del pubblico al processo di costruzione del senso, quasi al limite dell'intervento diretto, non comprometta gli assunti di denuncia della distopia classica. »

Faccio allora un esempio concreto. Se è vero che *World of Warcraft* vanta più di dodici milioni di affiliati che pagano un qualche prezzo o canone per la fruizione del gioco MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), è vero anche che la sfuggevolezza della miriade di gilde, classi, reami, e universi di fruizione e gioco definiscono l'assenza del suo testo. *WoW* infatti è ben altro da un testo. Trattasi di un sistema d'esperienza, d'un simulacro *in fieri*, di psichismo funzionale a proto realtà proliferanti e in divenire. Ad libitum. Non essendoci più testo, rimanendo solo l'esperienza sganciata dalle cose, le considerazioni qui si fanno complicate. In primis, non c'è più interazione vera, sinergia, incontro. Rimane solo la decorporeizzata fantasmatizzazione, la sublimazione pulsionale, la

virtualizzazione dell'interazione, l'afasia, non diversamente da ciò che succede in una chat di incontri per adulti. Si balbetta. Si bofonchia. Il testo d'una qualunque messaggio è finalizzato unicamente all'atto del comunicare, che quindi non è più tale. Tutto si fa meta-comunicativo, conchiuso e concentrato in se stesso. Magari ci fosse, il testo: in assenza di testi (nella moltiplicazione infinita di essi) si è infine ridotti al *soma* (cioè, letterariamente, al corpo, servito in pillole virtuali, in un auto cannibalismo à la *Soylent Green* – 1973, di R. Fleischer), all'oblio, alla dispersione, alla frantumazione e all'alienazione (infatti, *WoW* è considerato il gioco psicologicamente più «pericoloso» sul mercato).

Il cinema i suoi testi li produceva in termini concordati e mediati con le istanze che li promuoveva. Oggi gioca a produrli. In realtà produce formule autoreplicate e replicanti. *Avatar* è *Balla coi lupi* che già era *Soldato Blu*, ecc. Il nuovo spettatore-autore, spesso un giocatore, allora non rischia più la presa per i fondelli, la sublime ipocrisia testuale audiovisiva, il suo dolce e ricco, fertile inganno. Rischia l'accecamento (è lo *Squid* di *Strange Days*, 1995, K. Bigelow) nella massima-minima-liminale esperienza possibile. E questo è l'inganno sopraffino del post-ideologico pan-visivo, mentre sta per arrivare *Inception* (C. Nolan, 2010).

IX – Marco Benoît Carbone

Nel labirinto di specchi della distopia, nelle cui immagini ci siamo catapultati con grande rischio, sono ormai certo che abbiamo iniziato ad aprire dei passaggi cruciali.

Parto da Teti e dal suo monito sulle strategie di scrittura che orientano il consumo del pubblico. Rincaro la dose: gli scrittori dei prodotti delle industrie culturali ci consegnano testi solo in apparenza decerebrati, che attraverso il non detto mostrano strategie di negoziazione e una preparazione sui fatti salienti del dibattito culturale (politica, società, costumi) ben più valide di quelle di molti critici e studiosi, solitamente più tardive e sterili dei testi come atti sociali.

Se la distopia come genere di monito sociale ha perso ogni carattere critico, insieme allo smantellamento di quel che rimaneva della sua possibilità autoriale, è perché le industrie culturali, che si orientano nel regime descritto da Spanu, producono testi volutamente ambigui e polisemici. Così sono il blockbuster e nella fattispecie *Avatar*, descritti di recente da Roy Menarini come testi informi ad arte, in grado di sollecitare l'ideologico e il contraddittorio senza mai offrirsi a un'interpretazione conclusiva (*Il cinema dopo il cinema. Due idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Genova 2010).

Le industrie culturali favoriscono l'ambiguità ideologica come modello commerciabile, privilegiando gli aspetti di moderazione delle opere e una polisemia ben lontana dalla lacerazione del senso comune di cui parlava Roger Caillois (*Au Cœur du Fantastique*, Gallimard, Paris 19581), e più simile a uno stato-villetta, lontano dalle barricate e pervaso da un fantastico adulatorio e consolatorio.

Gli studiosi sono colpevoli perché si sono auto isolati negli empirei delle teorie, costruendosi con passivo successo la nomea di parassiti ai margini dei fatti sociali e creativi. L'indagine intertestuale come quella operata da Antonini ci avvicina al fare tecnico-artistico, economicamente e professionalmente vincolato, degli addetti ai lavori; e l'unico ruolo ormai possibile per un critico è quello di aprire confronti inauditi, sporcarsi le mani nelle condizioni di produzione e fruizione del testo, portare alla luce le ragioni spesso invisibili della realtà se non si è in grado di starne al contempo dentro e fuori.

Le analisi su testi e filoni intermediali ci portano al cuore delle condizioni di fruizione dei *medium*, delle pratiche concrete, dei meccanismi psicologici che governano il pubblico, a cui mirano le industrie culturali: ci parlano del variare di un'idea distopica all'avvicendarsi di lettori, giocatori o spettatori diversamente immersi nelle realtà.

Condivido quindi l'orizzonte che dipinge Spanu, e cioè il profilarsi di immagini e esperienza come orizzonte di consolazioni e oboli per il paradiso dei lotofagi, altrove di possibilità assolute e di nulla ontologico. È questa la tragedia della distopia contemporanea che già lamentavo, quella di avere a sua volta gli occhi chiusi nell'orizzonte che la definisce. Di fronte alla complessità del politico e del sociale, essa ha perso gli strumenti per reagire: nessuno parla più del *Soylent Green* anche se tutto fuori dagli schermi si aggrava enormemente; Richard Matheson è caccia grossa per bracconieri antiabortisti; remake insensati si affollano come simulacri alla terza (copie di imitazioni di riproduzioni) in una temperie in cui ogni forma di lungimiranza sociale è affossata.

Il vero punto di svolta mi pare, come notava Antonini, la serie di *Matrix*, estrema tematizzazione dell'individualismo distopico, ma nell'era della sua massima integrazione e ambiguità. È del resto un

punto di svolta coincidente con l'età d'oro del mito libertario dei primi profeti di Internet, oggi largamente incapace di realizzare l'auspicata rivoluzione democratica globale. Internet non scalfisce affatto, pare negarlo, ma in realtà riproduce e possibilmente rafforza il sistema di asimmetrie ideologiche e politiche (e di idiozie) su cui si struttura. La reazione alla censura resta marginale, nonostante il mito collettivo, rispetto alla possibilità del regime di soffocare *ex ante* il mezzo.

I rapporti tra l'evasione e il potere, in ogni caso, nell'esperienza storica sono ancora meno netti e più sfumati: anche il *1984* di Orwell del 1948 è stato corretto da un editor, adeguato a standard tecnici che ne consentivano la riproduzione, ristampato quando sembrava che potesse vendere di nuovo, pubblicato perché era a sua volta un mito provvisto di un altrove dialettico.

X – Mauro Antonini

È senza dubbio il rapporto tra media e spettatore ad essere il punto d'intersezione dove si sviluppa, oggi, il più grande cambio di prospettiva verso l'immaginario distopico. Mentre scrivo queste righe *Inception* è da pochi giorni uscito in Italia, con il codazzo di prevedibili avvicendamenti critici e giornalistici perlopiù incentrati sull'impatto della trama e dell'intreccio, una serie di banalità e di vuotezze che solo le più grandi opere sanno generare (troppo grandi per avere un impatto teorico immediato qui e ora).

In questa sede, però, mi sembra più contestuale constatare come *Inception*, che è un testo sovversivo e militante, si sviluppi nella forma eclatante, massificata e magnificata, del blockbuster. Non è, in fondo, a livello mentale se gli uomini si dichiarano liberi o oppressi? Non è attraverso manipolazione psicologica, più o meno *hardcore*, che si fa politica? Il film di Nolan è l'ennesimo esempio che oggi non sussiste più, né a livello produttivo o immaginativo, né nell'orizzonte d'attesa spettatoriale, l'idea di una militanza stilistica e tematica solo come accezione della controcultura, dell'underground, del prodotto di (e per la) nicchia. Se nel Sessantotto (data che più politica non si può) il maggior peso sovversivo in ambito immaginario si trovava nell'autoproduzione *low budget* e *lo-fi* de *La notte dei morti viventi* romeriana, ora fa sue le forme del gran consumo. L'industria *mainstream*, oggi, con una mossa prestigiatoria, diviene il luogo principe della denuncia, dell'attacco al nucleo stesso di potere (politico, economico, psicologico) che, idealmente, dovrebbe caldeggiare. Ciò è possibile perché i testi, e soprattutto gli spettatori, sono divenuti incredibilmente stratificati: questi ultimi assumono – anche, perché no, a livello inconscio, tanto per tornare a Nolan – molteplici informazioni, simboli e posizioni dagli stessi testi di cui, poi, trovano merchandising usa e getta negli Happy Meal di McDonald's.

Quanta socio-politica c'è, in fondo, nel monologo finale del *Transformers* di Michael Bay (2007), e quanto psicologismo lucidamente post-11 settembre permane nei dialoghi di *Spider-Man 2* (2004) di Sam Raimi? Eppur si tratta, qui, di film di grandissime *major* (Warner Bros per *Inception*, Paramount per *Transformers*, Sony/Columbia per *Spider-Man*), dedicati ad un pubblico tutt'altro che di nicchia, anzi massificato all'ennesima potenza, con tanto di paratestuali videogame, comic book e *action figure movie-related* o d'ispirazione cui attingere.

È proprio il fumetto, con il quale ho varato il mio primo intervento, il medium tanto *mass-market* quanto ben conscio d'esser fruito da un pubblico popolare ma raffinato, attento, e, ancora, stratificato, ad aver inaugurato questo «scavalcamento di campo». Si pensi solo a come nell'86 i maggiori testi sovversivi, quali i pluricitati *Watchmen* (id, Alan Moore e Dave Gibbons, 1986-1987) e *Il ritorno del Cavaliere Oscuro* (*Dark Knight Returns*, Frank Miller, 1986), riuscissero ad essere prodotti, pubblicati e distribuiti (e oltretutto presentati quali elementi di massimo spicco) da una major quale la DC Comics - all'epoca già parte integrante del colosso Time Warner – quando, solo un anno prima, e per giunta in Inghilterra, patria della contro-cultura, *V for Vendett*a non riusciva a terminare la sua pubblicazione seriale a causa della chiusura della rivista underground Warrior in cui venne proposto per la prima volta. Non a caso *V for Vendetta* - grande, potente, lucido esempio di distopia sincretica e militanza iconico/politica - riuscì a vedere la pubblicazione completa proprio grazie alla DC, nell'88, in America: il mainstream al servizio della ribellione. È sintomo che il pubblico comprende bene le dinamiche di relazione che i testi distopici detengono con il consumo, e che chi li produce (o li distribuisce) è conscio che maggiore sarà la loro risultanza quanta più gente riuscirà ad accedervi. E *V for Vendetta* (id, Alan Moore e David Lloyd, 1982-1989), che non riesce a vedersi completo in patria perché relegato in ambiti controculturali, riuscirà a farlo all'ennesima potenza nel 2006 grazie alla trasposizione cinematografica:

ancora un blockbuster, ancora la Warner Bros e ancora i Wachowski, sceneggiatori e produttori esecutivi, che, con la scena del popolo che marcia su una Londra distopica e post-fascista, unificato dall'icona-maschera-volto del giustiziere V, non lascia davvero dubbi interpretativi. La massa è al potere qualora riesca ad identificarsi quale folla spettatoriale, specchio del mito di ciò che è al di là dello schermo, della pagina, che lo guida, lo indirizza. Lì è tutto già successo, e continuerà a succedere affinché tutti lo sappiano. Ora tocca a noi.

XI – Massimiliano Spanu

Come benissimo dice Mauro Antonini, «oggi non sussiste più, né a livello produttivo/immaginativo né nell'orizzonte d'attesa spettatoriale, l'idea di una militanza [...] della controcultura, dell'underground, del prodotto di (e per la) nicchia».

Questa militanza si è trasferita ai più alti livelli produttivi – come capita, a periodi alterni, all'industria cinematografica, prima che essa si ri-contragga nel periodo successivo su valori ben più conservatori, in una sorta di sinergica doppiezza, quasi il cinema fosse un astuto Giano bifronte. Sono gli schemi semplici e universali di cui si parla in π, il teorema del delirio, grande film d'esordio di Aranofsky (1998).

Nel fumetto è andata nella stessa maniera, con aperture e intelligenze autoriali inedite che giocano a smarcarsi dal Sistema, guardando ad un pubblico che nello specifico sarà pure – e mi sembra una speranza di Mauro Antonini – colto e stratificato, ma che probabilmente corre di filato, anch'esso, verso le più solide maggioranze silenziose e inconsapevoli.

Antonini sa, peraltro, che si tratta di periodi, che il fumetto è di volta in volta splendidamente fascista (il *Punisher* della Marvel), democraticamente disilluso e crepuscolare (*The Dark Night Returns*, F. Miller, 1986), paranoico e malato (il *Foolkiller* della Marvel), che è sempre stato, bene o male, luogo delle peggiori e più potenti istanze tradizionaliste d'America (Disney!) prima di esser stato controcultura al potere. Io, a differenza di lui, non confido granché nemmeno nelle capacità inauguranti e consapevoli del fumetto, che pure amo e colleziono. Su una cosa Mauro ha ragione, qualcosa dovrebbe essere fatta, «tocca a noi» (e pronuncio orribilmente lo slogan di Mtv di qualche tempo fa, che Corman definiva «the most liberal-conservative tv of the world»).

La questione, purtroppo, è che anche risvegliati dal sonno, come ci mostra Nolan con il suo film, non sappiamo veramente se siamo svegli, perché la trottola continua a girare, perché siamo fatti di quella materia, e qualcuno gestisce i nostri sogni, monopolisticamente. Perché se *Inception* – cari tutti! – parla di sogni, e «noi siamo fatti della stessa materia di cui sono fatti i sogni» (sarà pure Shakespeare, ma è Uma Thurman a pronunciare gli immortali versi nello spot dell'Alfa Romeo Giulietta), Nolan ha di certo fatto un grande film perché, pur immerso nel nuovo corso del *technovisivo*, non rinuncia a disvelarne i rischi, e accusa.

Ma basta? Il suo, non c'è dubbio, è un film politico e meta cinematografico, che parla di cinema mettendo in mostra il suo meccanismo concretamente psicoanalitico. Dove, appunto, non sembra esserci più politica (il distopico reale contemporaneo, nel quale tutto è determinato dal potere economico e tecnologico, o dalle mafie connesse), dove tutto è visione, non essenza. Dove i giovani innamorati sono due lotofagi (dice bene, a questo proposito, Marco Benoît Carbone), in balia e forse anche in assenza del loro amore perfetto (che essendo tale, muore)

« Il visivo e la finzione tradiscono e distopizzano anche quando sono utopicamente propensi a essere sempre più realistici, e a costruire irrealtà perfette. »

Il cinema racconta, impone immaginari. «L'immaginario mediatico sta per divenire non soltanto la realtà della coscienza, ma la sola Realtà Oggettiva» (*La Révolte Intime*, J. Kristeva, 1997). Il visivo e la finzione tradiscono e distopizzano anche quando sono utopicamente propensi ad essere sempre più realistici (soprattutto quando costruiscono irrealtà perfette). La frontiera di conquista siamo sempre noi, non solo le nostre menti, ma anche i nostri corpi: arriva il *tattoo* elettronico di Philips, gli arabeschi sulla pelle che si disegnano al contatto dei corpi degli amanti. Oggi sono grafismi, domani non so, magari una pubblicità, un marchio, un segno religioso, un numero (orribile ricordo), un colore... La distopia è ora, nella Realtà di cui ci dimentichiamo, avendo occhi, cuore e cervello troppo pieni di sogni.

~ Agòn *condotto tra luglio e ottobre del 2010* ~

GLI AUTORI
DEL MONOGRAFICO

Mauro Antonini è critico e storico cinematografico e «crossmediale». Studioso di fumetti e cultura *pop* in generale, disegnatore e *storyboard artist,* è promotore e relatore di *workshop* sul cinema. Redattore della rivista «Segnocinema», ha firmato libri, saggi e articoli su cinema, fumetti e animazione. Crede fermamente nella completa realtà di tutte le storie immaginarie.

Marco Benoît Carbone è editor, pubblicista e ricercatore *freelance.* Ha collaborato con riviste e case editrici e contribuito a conferenze e pubblicazioni accademiche. Si interessa di antropologia, industrie e studi culturali. Scrive per «Segnocinema», ha fondato «Gorgòn» ed è editor di «G|A|M|E – Games as Art, Media, Entertainment».

Davide Boscacci è *copywriter* e direttore creativo in un'agenzia di comunicazione internazionale. Vorace lettore e osservatore ha scritto racconti, sceneggiato cortometraggi e collaborato con diverse riviste nel settore della comunicazione.

Michele Fadda è docente di Storia del cinema Nordamericano al Dams di Bologna. È il curatore, insieme a Sara Pesce, del volume *Lo schermo gigante. Scritti in onore di Franco La Polla,* in uscita per i tipi della Cineteca di Bologna.

Marco Francalacci si è laureato in Comunicazione Linguistica e Multimediale presso l'Università di Lettere di Firenze. Lavora come grafico pubblicitario in un'agenzia di comunicazione. È appassionato di linguaggi artistici ed etnomusicologia.

Isabella Nicky Plantamura si è laureata al DAMS Cinema di Bologna. Appassionata di festival ed eventi culturali, di fantascienza e *cultural studies,* ha conseguito un master in Management delle Industrie Culturali e di Spettacolo a Milano.

Massimiliano Spanu insegna Semiologia del Cinema e degli Audiovisivi presso il Dipartimento di Scienze della Formazione e dei Processi Culturali dell'Università degli Studi di Trieste. Si occupa di cinema del limite, di metalinguaggi, 3D, videoarte. È autore e curatore di rilevanti volumi e numerosi saggi di argomento cinematografico

Marco Teti è dottore di ricerca in Modelli, linguaggi e tradizioni nella cultura occidentale dell'Università di Ferrara. Si occupa di teoria cinematografica e dei rapporti tra letteratura e cinema. . Ha firmato un libro sull'animazione giapponese e suoi articoli e saggi sono apparsi su *Annali di Lettere, Noema, Ocula* e *Gorgòn.*

Firma di Sofilo su *dinos* a figura nera, ca. 570 BC, British Museum, Londra.

GORGÒN *è una rivista di critiche, arti, letterature, miti e mitologie, culture e antropologie, stili di vita estremi e oscuri, feste e costumi, ludismi e luddismi, tempi e anacronismi, sensi e satanismi.*

GORGÒN *è a cura di* SABBATICA, *un'associazione per il sacro ed il profano, il gioco e l'erotismo, il vizio e le virtù.*

In copertina: simulazione di buco nero di 10 masse solari visto da 600KM con la Via Lattea come sfondo; angolo di apertura 90°. FONTE: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Black_Hole_Milkyway.jpg. LIBERA RIELABORAZIONE.

Sabbatica and all *Ophidic alphabet* logos, art and graphic design by Mark Blessed; *Gorgòn* logo borrowed from Georges Bataille's *Acéphale*.

Dedicato a Franco La Polla